año 2 / NÚMERO 19 / septiembre 2010

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - NINTENDO WI PC

ANÁLISIS

scott pilgrim vs the world

Alan wake: La señal

Dragon Quest IX

starcraft 2

Mafia 2

AVANCES

AC: La hermandad

Bioshock infinite

Bulletstorm

vanquish

Hablamos de vanquish: Entrevista a Diana Radetski PR de SEGA España



Reportaje: Televisores 3D

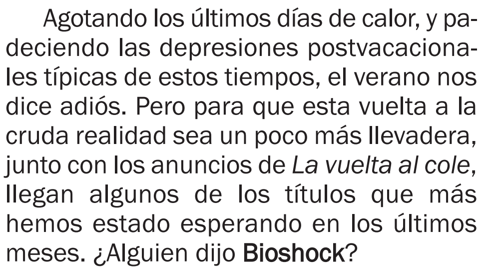
Reportaje: gamescom

briconsola.com lagrann.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com maxlevel.es

editorial

NÚMERO 19 - SEPTIEMBRE 2010

Salud, dinero y Vanquish



Agotando los últimos días de calor, y padeciendo las depresiones postvacacionales típicas de estos tiempos, el verano nos dice adiós. Pero para que esta vuelta a la cruda realidad sea un poco más llevadera, junto con los anuncios de *La vuelta al cole*, llegan algunos de los títulos que más hemos estado esperando en los últimos meses. ¿Alguien dijo **Bioshock**?

Un **Vanquish** que viene pegando muy fuerte. Y que a buen seguro va a estar en bocas de muchos en los ya consabidos GOTY's de final de año. Tuvimos una gran oportunidad de hablar con **Diana Radetski** sobre él, y no os perdáis las perlas que nos dejó. Sobre todo a la sorpresa del doblaje.

Pero no sólo de Vanquish vive el hombre, y hace apenas 15 días que acabó la **GamesCon 2010.** Sin apenas tiempo para digerir lo que vimos en el E3, llegó el bombazo en forma de **Mass Effect 2.** Y no hay pausa en una industria en donde lo que ayer valía, mañana queda obsoleto. Las tecnologías avanzan, y los que hace un año flipábamos viendo Avatar en 3D, hoy es una realidad en nuestro salón de casa. Y una buena prueba de ello **es el extenso reportaje** que en este número dedicamos a esta nueva rama de televisores.

Pero ciñámonos a los juegos. Y muchos y muy buenos nos han acompañado en estos 40º de agosto. **Dragon Quest IX, Scott Pilgrim, Kane and Lynch 2** o ese **Mafia II** que nos hará revivir la magia de El Padrino.

Y para acabar, dar la bienvenida a **Maxlevel.es**, mientras esperamos el glorioso regreso de **GameOver** y **Lagrann**.



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Cristian Rodriguez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Rodrigo Moral (Topofarmer)
José Artés
Octavio Morante
Alberto González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Iván Pla
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Koopa
Josep Martinez (Yusep)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Koch Media editará BlazBlue: Continuum Shift en España

La distribuidora japonesa Zen United y Koch Media España han anunciado el acuerdo de distribución de BlazBlue: Continuum Shift en España.

BlazBlue: Continuum Shift está disponible en Japón y cuenta con una nota media superior a 85, según el portal Metacritic.

La historia de Continuum Shift continua después de los hechos relatados en Calamity Trigger y presentará 28 historias individuales. Entre los nuevos personajes el juego incluirá a Hazama, Lambda, Tsubaki y Mu. El juego incluye 15 nuevos niveles, 4 nuevos modos de juego (Begginer, Tutorial, Challenge y Legion) y un estilo de juego remozado. Estará disponible para PlayStation 3 y Xbox 360 en octubre.

Demo de Vanquish el 2 de septiembre

El juego de acción en tercera persona de SEGA y Platinum Games contara con una demo para PlayStation 3 y Xbox 360 el próximo 2 de septiembre.

La demo permitirá jugar el nivel "Velocity Attack" y luchar contra uno de los jefes finales del título. Ademas incluirá dos niveles de dificultad: Casual y Normal. El Nivel Casual activiará el modo autoapuntado.

Vanquish, el nuevo trabajo de Shinji Mikami, creador de Resident Evil, estará disponible el próximo 22 de octubre para PlayStation 3 y Xbox 360.

Para todo aquel que aún no conozca el juego, no os podéis perder el completo avance del mismo. Así como la jugosa charla con Diana Radetski.

Fecha de lanzamiento para Front Mission Evolved

El shooter en tercera persona de Square Enix ya tiene fecha de llegada a Xbox 360, PlayStation 3 y PC. Estará disponible el próximo 8 de octubre y la versión de PC será compatible con la tecnología 3D.

Los jugadores tomarán el control de un wanzer, una gigantesca máquina humanoide que se puede personalizar por completo en la campaña para un jugador y en el modo multijugador en línea.

"Estamos encantados de poder publicar el siguiente capítulo de esta conocida saga y de invitar a los fans asiduos y a los jugadores que no la conozcan a disfrutar de toda la acción que ofrece" Ha asegurado Larry Sparks, Vicepresidente de SE.



Infinitamente esperado, pero la luz parece que por fin estamos cerca de la luz al final del túnel. El ansiado simulador automovilístico de Polyphony, Gran Turismo 5, estará en territorio europeo el próximo 3 de noviembre



Kinect llegará a Europa el 10 de noviembre

Microsoft ha confirmado con motivo de la Gamescom la fecha de lanzamiento en Europa de Kinect, el nuevo periférico para Xbox 360. El dispositivo estará disponible en el mercado europeo el próximo 10 de noviembre, mientras que hará lo mismo en Estados Unidos el día 4 del mismo mes.

Chris Lewis (Vicepresidente del área de Entretenimiento Interactivo de Microsoft Europa) señaló: "Traemos Kinect a la Gamescom europea por primera vez porque se trata de la mayor feria del continente y estamos comprometidos en invertir en este territorio dado el importante rol que desempeña en el éxito global de Xbox. Cuando Kinect llegue a Europa el 10 de Noviembre, no solo transformará nuestra industria, sino el entretenimiento en general. Con Kinect tú eres el mando de control, dándote a ti y a tus amigos la posibilidad de escoger cómo disfrutar de las experiencias de cada juego. Ya hemos comprobado la expectación que ha creado esta tecnología en Europa con las ventas de Xbox 360 de 250 GB, un modelo preparado especialmente para Kinect, que ha batido el récord absoluto en cuanto a ventas semanales desde su lanzamiento."





Mass Effect 2 saldrá en enero en Playstation 3

No me lo pude creer hasta que lo vi con mis propios ojos. EA cierra una interesante conferencia donde se comentarán fundamentalmente dos cosas : Por mucho que le pongan ilusión los niños esos de Harry Potter, el Kinect hace lo que le viene en gana con las varitas mágicas; y que una de las sagas insignias de Microsofot (y personalmente, la razón por la que me compré la consola) tendrá su versión en PS3. Mass Effect 2 estará en Enero disponible para vuestras negritas. La pregunta ahora es ¿Y Mass Effect 3?

La preguna rebota en nuestra cabezas mientras la conferencia de Sony parece que por fin va a comenzar, con una hora de retraso. Quizás digan algo al respecto (o suelten alguna pullita divertida con el tema) y nos dejen a todos con la boca abierta.

Sin embargo, para todos aquellos que anhelan el primer capítulo de la historia, recordarles que es practicamente imposible que vea la luz lejos de las máquinas de Microsoft, al estar la compañía de Redmond detrás de la financiación del proyecto original.

Test Drive Unlimited 2 se va al 2011

El título de conducción de Eden Games saldrá finalmente en 2011, según han anunciado Atari y Eden Games. La desarrolladora quiere con esta decisión perfeccionar los modos multijugador de Test Drive Unlimited 2, los cuales tendrán una presencia muy importante. Este cambio afecta también a la beta, la cual recibirá nueva fecha en los próximos días. Además, los que ya estuviesen apuntados recibirán un objeto exclusivo como compensación.

Nour Polloni, productor jefe de Eden Games, ha afirmado que «Test Drive Unlimited 2 ha generado ya un gran entusiasmo entre la prensa y ha conseguido despertar el interés de los jugadores y amantes de la franquicia. Retrasando el lanzamiento del título a principios de 2011, tendremos más tiempo para perfeccionar todavía más el juego.

Este mes llegará el nuevo DLC para Borderlands

El próximo mes de septiembre Borderlands recibirá su cuarta expansión, títulada Claptrap's New Robot Revolution, la cual estará disponible en Xbox Live por 800 Microsoft Points y PlayStation Network y Steam por 7,99€, según han anunciado 2K Games y Gearbox.

Los jugadores se verán en medio de una guerra civil entre la guardia de la Corporación Hyperion y un ejército de Claptraps homicidas liderados por Ninja Assassin, uno de los personajes más esperados de la saga.

"Hace un año Borderlands fue un nuevo proyecto que no se conocía y con mucho trabajo y pasión ha conseguido ser un título claptástico, skagtacular y un súper ventas," dijo Christoph Hartmann, presidente de 2K. "Un año después estamos lanzando la cuarta expansión, Claptrap's New Robot Revolution."

Anunciado Batman: Arkham City para otoño de 2011

Warner Bros. y Rocksteady han anunciado 'Batman: Arkham City', la secuela del galardonado 'Batman: Arkham Asylum', el cual llegó al mercado en 2009. La secuela, anunciada en durante los premios VGA el pasado mes de diciembre, estará disponible para Xbox 360, PlayStation 3 y PC en otoño de 2011.

Rocksteady traslada la atmósfera creada en Arkham Asylum a Gotham, donde los criminales campan a sus anchas, el Joker y Harley Quinn, dos de los personajes confirmados para esta secuela junto a Catwoman, según ha desvelado la portada del próximo número de GameInformer. Tenéis las imágenes después del salto.

Arkham Asylum ya sufrió un retraso de más de un año, aunque al final acabó ofreciendo uno de los mejores juegos de la actual generación.





La gran historia de los videojuegos

por entregas

Capítulo 16: 1999

Dreamcast inicia una nueva generación

1999 es el año de inicio de una nueva generación de consolas sobremesa, la de los 128 bits. Sega se adelanta a la competencia y lanza su última consola, que por catálogo e innovación mereció mejor suerte en el mercado.

Sega vio como la Playstation de Sony y la Nintendo 64 dejaron a Saturn un mercado residual, la estrategia que tomaron para recuperar su trozo de pastel fue dar el salto a la siguiente generación antes que ninguna de sus competidoras y por ello abandonó la Saturn antes de lo que estaba previsto en su lanzamiento inicial. En el E3 de 1997 el presidente de Sega América ya anunció que la Saturn no era el futuro de Sega y comenzaron los rumores de una consola por parte del fabricante japonés. El desarrollo de la Dreamcast no estuvo exento de polémica, se hicieron dos proyectos paralelos, en Sega América contrataron en secreto a Tatsuo Yamamoto que venía de IBM Austin. Por otro lado en Japón otro equipo, liderado por Hideki Sato, trabaja en el desarrollo que finalmente llegaría a las tiendas (nombre en clave Katana) en el que colaboraron dos compañías del prestigio de Hitachi y Microsoft. A finales de 1998 llega a las tiendas japoneses y a lo largo del año que nos ocupa a las del resto del mundo. En sus primeros meses Dreamcast tuvo una buena aceptación, con una buena cifra de ventas a pesar de un elevado precio de lanzamiento, las tres causas principales fueron la escasez de competencia, un buen catálogo de juegos y una apuesta clara por el juego online. Dreamcast fue la primera consola en incluir un módem para Internet y en dar soporte a juegos en línea sin la necesidad de accesorios externos.

Las especificaciones técnicas de la Dreamcast dejaban muy atrás a las de las consolas de sobremesa de la competencia:

* CPU: SH-4 RISC con unidad FPU vectorial de 128 Bits (frecuencia de operación: 200 MHz 360 MIPS/1.4 GFLOPS)

* Motor Gráfico: PowerVR2DC (PowerVR2 CLX2 modificado) de NEC con una velocidad de reloj de 100 MHz, produce hasta 7 millones textura, iluminado y sombreado de polígonos por segundo, y con 8 Mb de VRAM de 100 mhz de frecuencia.

* Memoria RAM: 16 MB.

* Tarjeta de Sonido: Super Inte-



La apuesta por el online de Sega con su Dreamcast fue totalmente innovadora en el mundo de las consolas



Shenmue está en muchas listas de videojuegos, los mas caros de producir, los menos rentables, pero también está siempre en la de mejores juegos

Shenmue es un juego exclusivo para Dreamcast que fue lanzado en Japón en 1999 y un año después en América y Europa. El encargado de su desarrollo fue el grupo AM#2 encabezado por el gran Yu Suzuki.

Tomamos el papel de Ryo Hazuki, un joven de 18 años que al volver a casa se encuentra que varios hombres han irrumpido en el dojo y han echado a la familia fuera. Uno de ellos, vestido con oscuros ropajes tradicionales chinos está luchando con el padre de Ryo, Iwao Hazuki, usando un estilo de artes marciales desconocido. Ryo intenta intervenir en la pelea, pero de un solo golpe es derribado por el misterioso luchador, llamado Lan Di, y es tomado como rehén por dos de sus hombres. Lan Di pregunta a Iwao sobre un espejo. En esa situación, con su hijo como rehén, Iwao no tiene más remedio que desvelarle el escondite del espejo. Una vez sus hombres encuentran el misterioso objeto, Lan Di prosigue con la lucha, pero antes lanza una pregunta a Iwao: "¿Recuerdas a Zhao Sun Ming? El hombre que mataste..." E inmediatamente le asesta un golpe mortal. Desde ese momento, Ryo decide embarcarse en una investigación buscando venganza, ya que no cree que su padre haya podido matar a alguien. Sus pistas son escasas: el nombre del asesino es Lan Di, viene de China, practicaba un estilo de artes marciales desconocido, y robó un misterioso espejo del que Ryo no sabía nada. Poco después llegó una carta desde Hong Kong, enviada por un tal Yuanda Zhu, diciendo: "Si alguna vez necesitas ayuda, busca al Maestro Chen". La carta también avisaba del peligro que corría la vida de Iwao, pero llegó demasiado tarde. Tras varias semanas de dura investigación por su propia cuenta, las pistas le hacen marchar a Hong Kong, lugar donde podría encontrar a Lan Di. No se marcha sin contar con algunas pistas: debe buscar a Zhu Yuanda y a Lishao Tao, alguien que el Maestro Chen mencióno a Ryo en Japón.

De esta forma tan poco agradable para los fans del videojuego termina Shenmue I: a la espera de la nueva entrega, Shenmue II, que llegó a las tiendas en 2001.

Se presentaba en 4 GD-Rom's e incorporaba un sistema de juego bastante innovador denominado FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) que permitía al jugador interactuar fácilmente con un entorno de juego muy parecido a la vida real.

La producción de Shenmue costó a Sega cerca de 70 millones de dolares, situándose tercero en la lista de videojuegos más caros de la historia, no hay datos reales de unidades vendidas pero teniendo en cuenta que “solo” se vendieron 10 millones de Dreamcast y que la pirateria afectó de una manera importante a la plataforma de Sega, hay quien dice que la fuerte inversión realizada en los dos juegos de la saga fueron una de las razones de la grave situación económica que llevó a Sega a dejar la fabricación de consolas.

lligent (Yamaha) Procesador de sonido con CPU RISC ARM de 32-Bit (64 canales PCM/ADPCM) con 2 MB de memoria.

* Unidad GD-ROM: velocidad máxima 12x (cuando funciona a una velocidad angular constante) - CAV GD-ROM es un nuevo medio de memoria de alta densidad. Su capacidad máxima era de 1.2 GB.

* Módem: Módem extraíble de 56 Kbps (33.6 Kbps en Europa). En algunas regiones de Asia no fue incluido. * Salida de color: Aproximadamente 16.77 millones de colores simultáneos (24 bit).

* Almacenamiento: "Visual Memory Unit" (VMU) unidad extraíble con 128 Kb de capacidad de memoria.

Pero lo mejor de Dreamcast no eran estas increíbles (para la época) características de hardware, Sega ya era veterana en el mercado y sabía que si de verdad quería sacar ventaja de lanzar su consola antes que la competencia, debía acompañarla de un catálogo de juegos atractivo para el jugador. Puso a todos sus equipos de desarrollo a trabajar en la nueva plataforma y los resultados fueron alentadores para el futuro de Dreamcast, a nuestro juego del año hay que añadir el alucinante Soul Calibur, las excelentes versiones de NBA 2K y NFL 2K, otros juegos de lucha como Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes, Street Fighter III: Double Impact, Ready 2 Rumble Boxing o The King of Fighters: Dream Match 1999, ports de las arcades



de la casa como The House of the Dead 2 o Sega Rally 2 Championship. Todo parecía caminar según debía para devolver a Sega a una posición importante en el mercado, incluso las third parties parecían mostrar interés por la nueva plataforma, los problemas vendrían poco después.

Nintendo veía con escepticismo la maniobra de Sega, su guerra era contra Sony y la Playstation, y había que echar toda la carne en el asador. Super Smash Bros. y Donkey Kong 64 lanzados por la propia Nintendo, Rayman 2: The Great Escape de Ubisoft, Star Wars: Episode I - Racer de LucasArts Entertainment Company LLC, Resident Evil 2 de Capcom, ... el problema es que todos los juegos de compañías externas son multiplataforma, las únicas grandes exclusivas de la N64 son los lanzamientos de la propia Nintendo y en cambio Sony logra títulos exclusivos de otras compañías para su Playstation.

Sony contrataca el lanzamiento de Dreamcast con buenos títulos que afianzan el catálogo de Playstation, Gran Turismo 2, la esperadísima secuela de la saga Chrono: Chrono Cross, Final Fantasy VIII, Driver, Resident Evil III: Nemesis, Medal of Honor, el Legacy of Kain: Soul Reaver de Crystal Dynamics, Valkyrie Profile de Enix antes de la fusión con Square, ... llenan las estanterías de todo tipo de jugadores. Sony



está consiguiendo lo que sueña todo director de marketing, los clientes ya no van a comprar una consola de videojuegos, van a comprar una "Play".

En el mercado de las portátiles Nintendo no tiene rival, la



Game Boy color comienza a calar entre los jugones con títulos como Super Mario Bros. Deluxe y los Pokémon Gold and Silver. La Game Boy clásica pierde fuelle definitivamente ante el empuje de su hermana pequeña.

Mientras tanto, los "peceros" viven ajenos a la guerra de consolas y les preocupa más la de tarjetas gráficas 3D, el boom de los gráficos tridimensionales requiere de capacidades de cálculo especificas y distintos fabricantes comienzan una escalada que llega hasta nuestros días.

Los shooter en primera persona es uno de los géneros que requiere de un hardware específico, en 1999 llegan Unreal Tournament de Epic Games, Inc. y Quake III: Arena de id Software, dos excelentes juegos enfocados en el online. Otros FPS destacables por su componente táctica son Rainbowsix: Rogue Spear y SWAT 3 Close Quarters Battle.

El juego online se ha implantado definitivamente, y en marzo del año que nos ocupa 989 Studios lanza EverQuest (EQ), posteriormente sería Verant Interactive quien se hiciese cargo de este MMORPG, pionero en muchos aspectos, incluyendo el que tenías que comprar el juego y luego



pagar una cuota mensual para poder jugarlo. Sony Online Entertainment vio futuro al modelo y adquirió en junio del 2000 Verant Interactive, y todos sus juegos online.

Pero el rpg offline sigue teniendo un buen número de seguidores en PC y las compañías siguen llenando las estanterías



de buenos juegos de rol, Planescape: Torment, la expansión Tales of the Sword Coast de Baldur´s Gate, Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia o el interesante System Shock 2 de Irrational Games que mezcla RPG y FPS ¿quien dijo que Borderlands era original?.

La aventura gráfica point and click ha perdido jugadores pero aún así las compañías lanzan juegos como Gabriel Knight 3. Otros tipos de juego toman su lugar: Outcast de Infogrames y Omikron: The Nomad Soul de Quantic

Dream son buenos ejemplos de ello. Interesante también la mezcla de géneros (aventura, acción y estrategia) de Thief Gold de Eidos Interactive.

Otro genero que cada día tiene más adeptos en PC es el de la estrategia de todo tipo, Age of



Empires II: The Age of Kings, Homeworld de Relic Entertainment, Sid Meier's Alpha Centauri o Jagged Alliance 2 llenaron muchas horas de juego de los jugones de estrategia en los últimos meses del siglo XX.

Microsoft da un puñetazo en la mesa de los simuladores de vuelo con Flight Simulator 2000;



como simuladores de vuelo espaciales hay que destacar Freespace 2 de Interplay o Star Wars: X-Wing Alliance. En los simuladores de vida destaca Sim Theme Park, por encima de Simcity 3000, a la espera de la revolución del género que vendría solo unos meses después con Los Sims de Will Wright, pero eso el mes que viene.



Nacido y criado en Prefectura de Iwate, Japón, Yu Suzuki se licenció en Ciencias Electrónicas en la Universidad de Ciencia de Okayama.

Se incorpora a Sega Enterprises Ltd en 1983 como programador y en un año después crea los que fueron sus primeros juegos-para arcade: Space Harrier y Hang-On, ambos ofrecen una experiencia de juego tridimensional muy superior gráfica y jugablemente a los primitivos intentos realizados hasta aquel entonces. En los años siguientes Suzuki lanzó varios títulos de gran éxito en los salones recreativos como Out Run y After Burner II, así como secuelas de sus éxitos anteriores como Super Hang-On y Turbo OutRun.

En 1992 Yu Suzuki deja atrás la tecnología de escalado de sprites con la que había creado sus juegos anteriores y da el salto a los gráficos y entornos poligonales, estrenando la nueva y potente placa arcade Sega Model 1 con Virtua Racing, uno de los primeros juegos en utilizar modelados y entornos totalmente poligonales. Un año después presenta Virtua Fighter, el primer juego de lucha con gráficos y en3n 3D, que alcanzó una enorme popularidad y por primera vez en la historia de la industria japonesa de videojuegos, se convirtió en parte de la Colección Permanente de Investigación de la Institución Smithsoniana en Innovaciones de Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Durante los siguientes años, Yu Suzuki siguió ampliando sus éxitos arcade con la Sega Model 2, para la que programó el shooter Virtua Cop, la secuela de su gran éxito de lucha, Virtua Fighter 2, y la también secuela Virtua Cop 2. También trabajó en aquel intervalo para la potente Sega Model 3 con una nueva y espectacular continuación, el esperado Virtua Fighter 3.

En 1999, Yu Suzuki da el salto a las plataformas domésticas con su proyecto más ambicioso, Shenmue. La primera entrega de la serie inició su desarrollo en Sega Saturn, pero más adelante y con los planes de SEGA de desarrollar su consola de siguiente generación, Dreamcast, el proyecto, que en ese momento abarcaba las dos primeras entregas, La historia, gráficos, y la innovadora combinación de sistemas de juego que dan vida al juego eclipsan a los otros muchos juegos anteriores de corte similar. Shenmue es también uno de los juegos más caros que se hayan desarrollado nunca. Después vendrían otros éxitos como Ferrari F355 Challenge, Virtua Fighter 4 y OutRun 2

En 2003, Yu Suzuki es la sexta persona que entra a formar parte del Salón de la Fama de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas.

Hablamos con:
Diana Radetski

Desde que Bayonetta callara las bocas a medio mundo, mucho se ha escrito sobre el siguiente trabajo del genio que se esconde tras Platinum Games. Vanquish es su nombre, y preparaos a la cuenta atrás de uno de los lanzamientos más potentes de lo que queda de año.

GTM - Para quien no haya oido aun hablar de Vanquish ¿que nos vamos a encontrar?

Vanquish es la última creación de Mikami san, el creador de la serie Resident Evil. No es el típico shooter, ofrece mucho más, acción frenética, intensidad y adrenalina. Desde luego marca una nueva dirección para Mikami y marcará una diferencia en el género.

GTM - Tras haber visto Bayonetta y ahora Vanquish, dos juegos que comparten un mismo lenguaje pero en dos géneros tan distintos, hay que preguntarse ¿queréis adaptar el lenguaje del estudio, gamberro, frenético y apasionante a todo género que exista?

(Risas) No. Los japoneses tienen un arte muy diferente al nuestro, lo bueno es que Platinum Games es un estudio que se atreve y se arriesga. En una época que vemos más de lo mismo siempre se agradece tener variedad, y ver cómo le echan sal a los géneros que nos gusta, pero de una forma que nos sorprende y que nos engancha.

GTM - ¿Cómo ha surgido la idea de plantear una guerra fría con el caliente sol como protagonista? ¿que el protagonista se llame Sam va en esa línea?

Platinum Games quería desarrollar un videojuego pensado por y para el mercado occidental. Con las experiencias que hemos vivido en el pasado, y el panorama del estado del mundo actual, tal vez les ha acordado como entramos en la primera guerra fría, ¿porque no se iba a repetir? A todo esto pensando en el mercado occidental, no tenía sentido basarlo en los escenarios típicos de los que estamos acostumbrados ver en los títulos japoneses, por eso se trata de quien se trata, y que se llama el prota Sam, una continuación de todo ello.

GTM - ¿Cuál ha sido el criterio a la hora de tomar qué referentes para mezclarlos con todo lo japonés que tiene el título?

Esa es una pregunta mejor para Platinum Games.

GTM - Me encantó Bayonetta y este Vanquish tiene muy buena pinta, y muchas buenas ideas detrás ¿realmente pensáis que la industria japonesa está tan mal como se dice?

No, ellos siempre están por delante de nosotros. Creo que





tiene más que ver con los usuarios y que nos atrevemos menos con nuevos IP´s. Creo que Platinum Games también es un estudio diferente a los demás, pero el tiempo dirá.

GTM - La versión de Bayonetta de PS3 tuvo ciertos problemas pero para Vanquish habéis tomadoPS3 como consola de partida ¿a qué atiende este cambio?

Todo ha sido diferente para Vanquish. El tiempo de desarrollo, el equipo, y todas las producciones son un mundo. SEGA se esfuerza en ofrecer novedades y calidad, es normal que no vuelvan a pasar por el mismo aro 2 veces.

GTM - Sabemos que Mikami ha afirmado que el título está pensado en single player para transmitir la intensidad concreta que quiere Platinum ¿sigue pensando lo mismo? ¿no se planea ningún modo multijugador?

Mikami ha querido crear un videojuego como a él le gustaría, es decir, con Vanquish tenemos el tipo de videojuego que a él le gusta jugar. Dice que en otros títulos falta esa intensidad que buscaba, y acción frenética... desde luego logra que estés al borde de la silla mientras juegas, tu corazón irá a mil por hora. El modo multijugador en estos momentos no es posible por el efecto del tiempo bala que lleva el juego. No hay forma de incorporarlo sin afectar al juego de otro, por lo que no es factible. No por eso la diversión es menor. También hay que recordar que Platinum Games son especialistas en la experiencia individual y aún tienen cosas que explorar y explotar para este modo.

GTM - Sus obras están siempre llenas de referentes, digamos frikis, de otras obras ¿puede introducir a nuestros lectores qué mirar o rejugar para entender algunos de los futuros guiños? ¿o quiere Vanquish ir por otro lado, captando otro tipo de público, más cercano a los actuales shooters que a los que empezamos con la NES?



Lo bueno que tiene Vanquish, es que hay algo para todos. Creo que es uno de los pocos títulos que lo consigue. Me refiero a, las referencias a otros videojuegos, y toques de humor (sarcasmo) para lo más jugones y para gente menos enterada, el videojuego en sí, intenso y frenético, es tan entretenido que tampoco van a echar nada de menos. Sobre los guiños, no os lo quiero destripar, tendréis que jugarlo para verlo.

GTM - ¿Se podrá manejar algún tipo de vehículo?

Sí, puedes aprovechar ciertos artefactos que nos dejan los robots. Que nadie deje ningún rincón o máquina sin explorar.

GTM - ¿Habrá QTEs al igual que en Bayonetta?

¡Sí!

GTM - Una de las características más aclamadas de Bayonetta es su ajustadísimo sistema de control. Tan ajustado que era inevitable aprenderse a la perfección el sistema de juego para evitar conseguir trofeos de piedra al final de cada pantalla. ¿Presentará el sistema de Vanquish una profundidad jugable similar a la de Bayonetta? ¿Puedes adelantarnos algo sobre la dificultad que presentará el juego?

El sistema de cada título es diferente. Se parece en el sistema de dificultad, pero en Vanquish iremos de muy fácil, fácil, normal y difícil, que en realidad es para novatos, jugadores ya con práctica, mas jugones y hardcore total.

GTM - ¿Cómo diferenciarías Vanquish del resto de Shooters que pueden encontrarse en el mercado?

La acción, la intensidad. Es frenético. No tienes tiempo para pensar. Tienes que actuar, y tienes que ser rápido. ¡Es un sin parar en todos los sentidos!

GTM - El género al que pertenece Vanquish ha sido uno de los más sobre-explotados en estas dos últimas generaciones. Hasta el punto de que muchos jugadores están desencantados y reniegan del mismo. ¿Qué les diría a esos jugadores para convencerles de que el título merece la pena?



Pues precisamente por eso se ha creado Vanquish! Hace mucho que no se ha hecho nada innovador con el género, y Mikami le ha dado una nueva vida. Esperemos que sea un ejemplo para otros desarrolladores, que SI se puede innovar, y que no dejen de intentarlo.

GTM - ¿Cual consideras que puede ser el rival directo del título?

Pues por las fechas de lanzamiento, directo, directo ninguno. No hay otro shooter igual, y a los que se parecen no saldrá hasta después. Lo bueno es que estas navidades, los fans de los shooter tendrán un titulazo para disfrutar hasta que salgan las secuelas de las sagas ya conocidas.

GTM - ¿Cómo espera SEGA que el titulo sea acogido por los jugadores? ¿Existe ya algún plan de futuro para Vanquish? ¿Una futura franquicia?

Para el público que va dirigido, muy bien. Llevan tiempo pidiendo algo así, y SEGA ha contestado la petición. Pocas veces confirman una franquicia desde el primer día, pero tampoco puedo decir que no lo haremos. Pero desde luego si a la gente le gusta lucharemos para que hagan más.

GTM - Hace poco nos llego la noticia del DLC del título. ¿Cuánto hay previsto de contenido de juego de esta forma?

No te lo puedo decir seguro, porque hay cosas que nos lo guardan hasta para nosotros. Acabamos de lanzar un nuevo video con los elementos de DLC incorporados y la verdad es que tengo ganas de probarlo de nuevo con ello.

GTM - Jugadora, responsable de una de las compañías con más solera del mundo de los videojuegos, y jugando a "juegos de machos". Bajo tu punto de vista, puede ser Vanquish el titulo definitivo que acerque al publico femenino al mundo de los shooters?

Es difícil decirlo. Yo lo que puedo confirmar es que he jugado la primera parte y me lo he pasado en grande, y no es un género que normalmente me atrae, como pasa con la mayoría de las mujeres. Bayonetta me flipó, me encanta que haya un personaje femenino que sabe repartir leches (por no decir otra cosa!) creo que con Bayonetta me abrió la puerta, y me ha permitido que disfrutará más de Vanquish, creo que a partir de ahora prestaré más atención a los shooters desde luego!

GTM - Las declaraciones de quienes lo han probado no dejan lugar a dudas sobre la calidad del producto. Pero... Comercialmente hablando, ¿Creéis que está lo suficientemente bien posicionado como para poder lidiar o incluso desbancar a su más directa competencia? (Me refiero a títulos ya consolidados, como los Gears of War)

No es tanto el posicionamiento, si no las ganas que tiene la gente de probar algo diferente. Vanquish no decepcionará, pero la gente tendrá que probarlo para creerlo. El 1 de septiembre lanzamos una demo, invito a todos que lo prueben, y luego dime tu a mí.

GTM - Hablando del lanzamiento español del producto: ¿Podemos esperar una localización completa al castellano (doblaje incluido) ? ¿En cualquier caso: Se mantendrán las voces originales en el DVD/Bluray (Como por ejemplo en Valkyrie Chronicles)?

El tema del doblaje es una continua lucha, y en España estamos trabajando muy duros para lograr que nos escuchen. Esta vez, estamos de suerte.

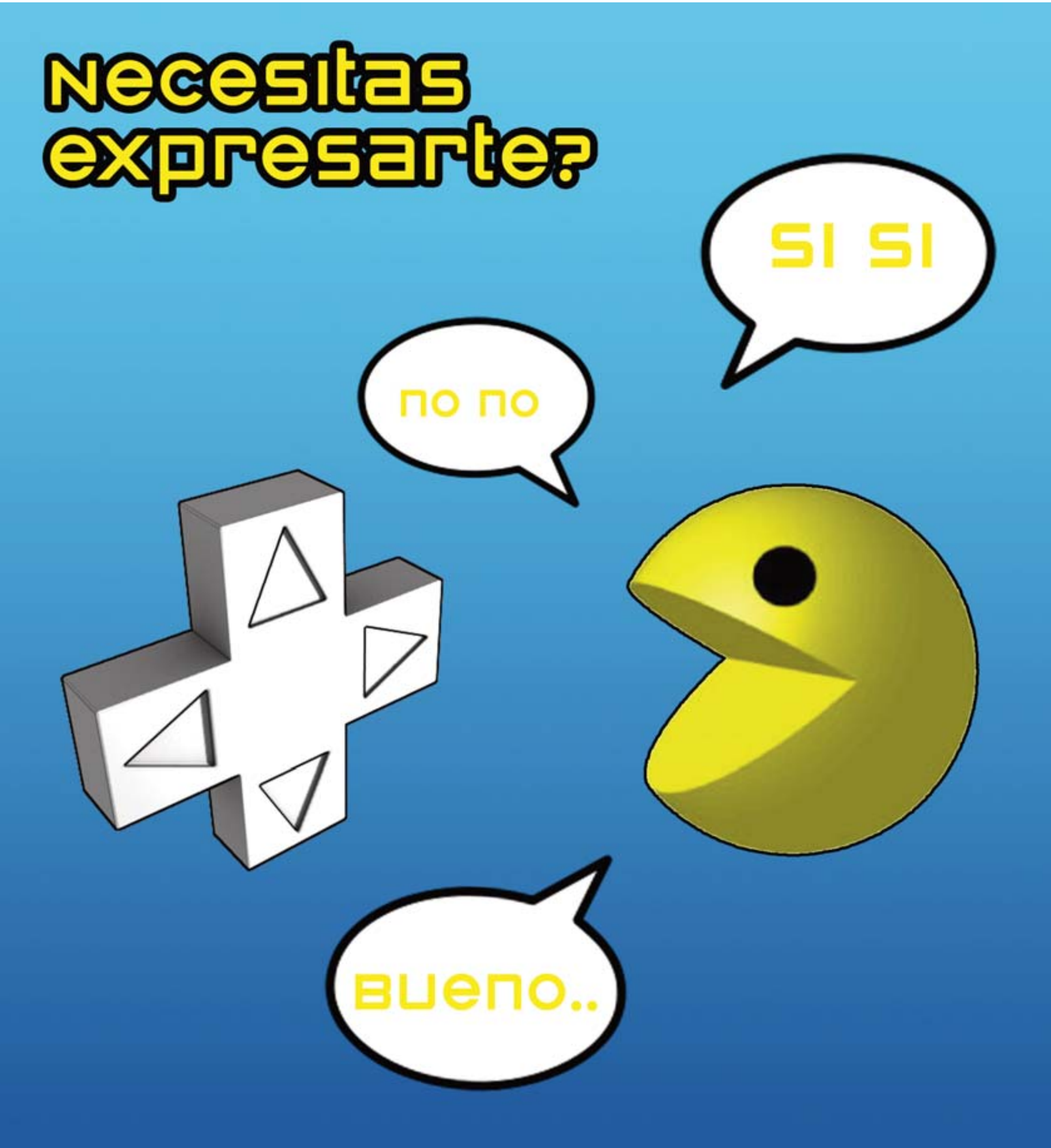
GTM - A pesar de su corta vida, la salud creativa de Platinum Games es más que envidiable, lo cual genera expectación... ¿Podéis darnos alguna pista sobre el siguiente proyecto del estudio?

Podría, pero después tendría que matarte.

GTM - Mmm... mejor nos evitamos la sangre. Por ahora... Para acabar, ¿me podrias dar un titular referente al juego?

Vanquish: !El shooter épico del año!





comparte tus opiniones en:
El foro de Games Tribune
Te escuchamos!



en tu
GTM

Especial GamesCom 2010

La Gamescom de este año ha servido para constatar el buen rumbo que están siguiendo los juegazos anunciados en el pasado E3 y anteriores, dejándonos fechas, nuevos vídeos, mucho gameplay y alguna que otra sorpresa.

Sony

Move, Killzone 3, InFamous 2 y Gran Turismo 5



Al contrario que Microsoft y Nintendo, cuyo paso por la feria ha sido casí, casi anecdótico, Sony se ha puesto las pilas. Primera sorpresa de la mano de EA: Mass Effect 2 se va para PS3 con más contenido que el original y con una introducción, aún por definir, que ayude a los usuarios de Playstation a entender los comienzos de la saga; ya que, por supuesto, Microsoft se ha apurado a avisar que la primera parte es suya y sólo suya. La compañía ha enseñado cosas nuevas, exclusividades que refuerzan su catálogo: lo que a mí más me ha gustado es el regreso del Cole de siempre, con su melancolía y su mala leche cortada por un rayo azul a ritmo de The House Of The Rising Sun; aunque no puedo ser

Una de las mayores sorpresas para playstation 3 fue sin duda Mass Effect 2

objetivo con él, soy fan y espero mucho de Infamous 2, sobretodo tras disfrutar de una gameplay donde descubrimos que no se han inventado nada raro para quitarle los poderes del original. Insomniac no se ha dormido en los laureles y ya preparan un Ratchet and Clank para jugar a cuatro en cooperativo y la tercera parte de su Resistance, servida a ritmo de western con actores reales, poco mostrado pero dientes muy largos y, por fin, GT 5 tiene ya fecha europea: el 3 de Noviembre.

Move se llevó el premio de la feria al mejor hardware cuando todos los focos apuntaban a Kinect. En la Gamescom se volvió a hablar de su compatibilidad con Heavy Rain (el título de Quantic Dream va a ganar muchísimo con este periférico), Resident Evil 5 y los ya habituales, además de la novedad, sólo para PS3, de Virtua Tennis 4. También Goichi Suda ha confirmado que el paso de Travis Touchdown a la plataforma de Sony tendrá compatibilidad con el periférico

No hubo PSP-2, una vez más, Sony se jactó de que su consola es un éxito y todavía con mucho por decir cuando muchos pudieron llegar a pensar que la Gamescom sería el marco perfecto para responder a las 3D de Nintendo; en lugar de eso, tuvimos a

Datos de la GamesCom 2010

Lugar de celebración: Colonia, Alemania
Número de asistentes: 254.000 (record de asistencia)
Compañías presentes: las más importantes del sector: Konami, Ubisoft, Square-Enix, SEGA, Sony...
Fechas de celebración: del 19 al 22 de Agosto



Square-Enix que presentó Lord of Arcana, un juego del que ya se venía hablando y que es su versión de Monster Hunter; claro que, si nos basamos en las primeras impresiones, dudamos mucho que le llegue a la suela de los zapatos a la obra de Capcom. Mejor pinta tiene Kingdom Hearts: Birth by Sleep, que salvo algún problema puntual con las cámaras, es maravilloso. Aya Brea llegó con su tercera aventura y no acabó de convencer, no por la protagonista ni por su ya sabida mecánica de piratear mentes para formar una especie de ejército cuyos cuerpos tomar para salir al campo de batalla , sino por el excesivo componente shooter que no acaba de ir muy fino pareciendo, en ocasiones, una aventura de tiros que va sobre raíles, esperamos que estas impresiones mejoren con el tiempo. Patapon 3 sigue siendo adorable, su mayor novedad serán los enfrentamientos a cuatro.

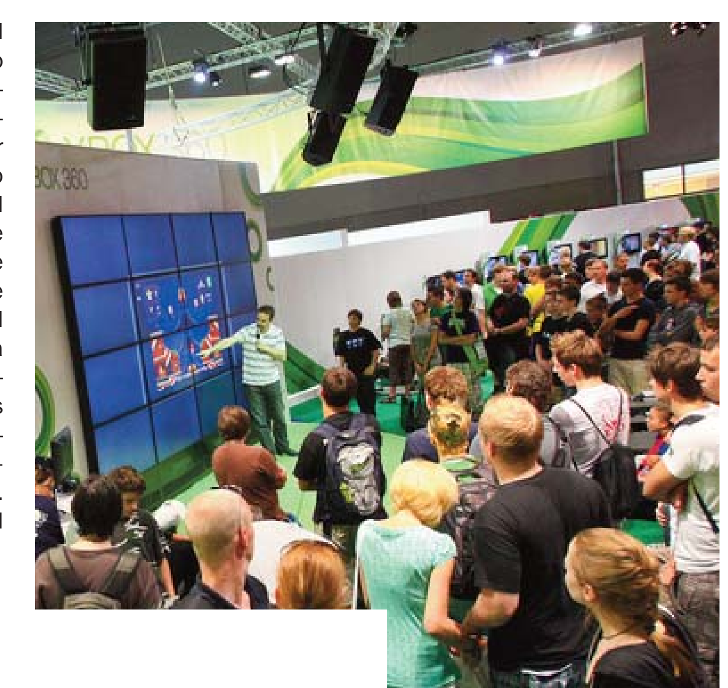
Nintendo

Sin 3DS, pero con Zelda y Epic Mickey

No hubo charla, pero sí muchos juegos para poder probar, lamentablemente y como ya sabíamos, no pudimos comprobar las maravillas de Nintendo 3DS. Para paliar el desencanto, lo primero con lo que nos hemos encontrado ha sido con la intro de Epic Mickey, con un sabor entre aquel extraño viaje de ácido que era el Fantasia de Megadrive y mucho de la oscuridad de la saga Kingdom Hearts. Mágico y seductor, un título que cada vez consigue más papeletas para no perderlo de vista. Kirby´s Epic Yarn sigue siendo adorable, la manera de retorcer el hilo de los protagonistas para tomar formas de barco o de coche, la forma de coser las plataformas para resolver ocasionales puzzles, con un interesante cooperativo donde la bola rosa será acompañada por otra azulada. También se pudo jugar a Zelda Skyward Princess para comprobar que, realmente, el wiimote tiene serias limitaciones.

Sony ha hecho los deberes para la Gamescom, con cosas nuevas para mostrar que han conseguido auparla con el premio de mejor consola de la feria. Killzone 3 va muy fuerte, así como Infamous 2 y GT5. Microsoft sigue a lo suyo con Kinect y Nintendo nos ha dejado tristes por no haber llevado su 3DS

Mejor suerte corrió Metroid Prime: Other M, cuyo estilo retro de dos dimensiones en scroll lateral, combinado con un apuntado tridimensional, se deja jugar a las mil maravillas. El rehecho del Goldeneye de N64, con Daniel Craig en sustitución de Pierce Brosnan, mostró las virtudes de su cooperativo con los modos de su antigua versión. DS recibió el Super Scribblenauts, que cuenta como novedad la adición de adjetivos para complementar a los sustantivos que empleemos, además, ahora el control nos permitirá usar la cruceta. Menos mal. Se llevó el premio de la feria al mejor juego portátil.



Microsoft

Elhardcore se conforma con Halo Reach

La compañía, de nuevo, centró sus fuerzas en la promoción de Kinect y sus juegos “sociales” y no convencieron. El lag está ahí. Halo Reach es el arma fundamental de conquista hardcore. Sigue siendo un título fundamental para los poseedores de Xbox 360. Square-Enix presentó un título de apariencia inicial mediocre: Gun Loco, una suerte de shooter de correr y disparar ambientado en un mundo criminal relleno de psicópatas. Por su parte, Molyneux ha suscitado más dudas sobre su Fable III que expectación emocionante. En su obsesión por eliminar cualquier marcador que pueda aparecer en el escenario, ha modificado todo lo que corresponde a elección de inventario y gestión de equipo, sustituyendo los menús por un lugar llamado Santuario, desde donde podremos movernos entre varias opciones en términos físicos. Lo primero que surge a la cabeza, por relación, es aquel baúl de Terranigma, donde también nos movíamos por habitaciones para cambiar de armas. Él dice que, chequeada su usabilidad, va estupendo, pero yo pongo la practicidad del invento en entredicho; claro que a mí me gustan los menús. Pasaremos de ser un don nadie a todo un rey en función de nuestras decisiones morales y la resolución de quests e incluso los puntos de experiencia y las armas evolucionarán de manera distinta a un juego normal, buscando adaptarse a nuestro estilo particular de juego. Dudas, dudas, dudas sobre un juego que se posiciona en ese oscuro limbo que no es ni casual ni hardcore

Microsoft centró sus fuerzas en Kinect. No acabó de convencer por su aparente retraso en el movimiento

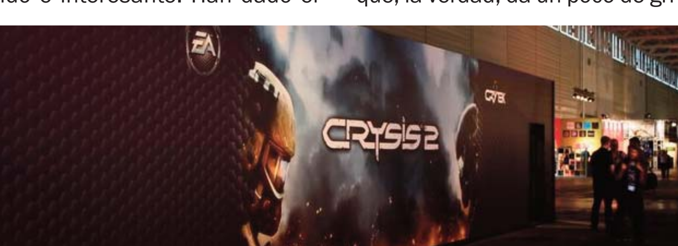


Compañías multisistema

Pocas sorpresas

Electronic Arts

La compañía se ha portado, preparando la retransmisión de su conferencia en streaming para que todos pudierais seguirla. Dead Space 2 ha resultado sorprendente, cada nuevo vídeo muestra un título más sólido e interesante. Han dado el



bombazo con el anuncio de la llegada de Shepard a PS3 y presentaron un llamativo trailer de Dragon Age 2 que, si bien no muestra nada nuevo, deja constancia de la importancia que se dará ahora a un personaje concreto como protagonista, a la lucha de uno. FIFA 11 sigue siendo el mejor y Crysis 2 enseñó su multijugador competitivo dejando muy buen sabor de boca

Capcom

Dormamu y Viewtful Joe se incorporan al plantel del gran Marvel vs Capcom 3 y Ono aprovechó la ocasión para mostrar al Ryu de Tekken vs Street Fighter que, la verdad, da un poco de grimilla. Dead Rising 2 ya está preparado para su lanzamiento el 1 Octubre y cuanto más se enseña de él, más ganas hay de tener su versión completa en nuestras consolas. Sengoku Basara también se dejó ver; pero la verdad, como si no lo hubiera hecho.

Konami

PES 2011 genera más dudas que satisfacción mientras que el nuevo FIFA cada vez coge más fuerza, las distancias entre ambos títulos cada vez se hacen más plausibles. Lords of Shadow sigue siendo el juego estrella de la compañía, actualmente, además de el único de verdadera calidad entre otros tantos títulos de baile que se presentaron. No se supo nada del nuevo Silent Hill. Se le echó mucho de menos.

Sega

La compañía maldita tiene dos interesantes bazas bajo sus brazos, bazas que se dejaron ver en la feria. La primera y más importante es el nuevo trabajo de Shinji Mikami, del que podréis leer un avance en este mismo número y cuya demo estará disponible desde principios de Septiembre, por otro lado, Sonic 4 sigue afinando su maquinaria, aún con sus defectos, dejó mejores impresiones que en anteriores testeos aunque todavía no se haya dicho nada al respecto de cuántos capítulos constará

People Can Fly, asociados con Epic, trajo su Bulletstorm, con sus grandes criaturas destro-

zando los escenarios y preparados para recibir, sus escopetas de cuatro cañones, las magias del protagonista con deseo de destrozar... en definitiva, el desparrame del imaginario del estudio en un shooter subjetivo bestial, del que no me esperaba nada hasta que lo vi en movimiento. Treyarch está realizando una gran labor con su COD: Black Ops, reconciliándose con los peceros al permitir los mods y aportando su estilo en detalles como las nuevas armas multijugador o el regreso de los zombies que ya vimos en World at War. Medal of Honor, por el contrario, no acaba de apasionar.

Namco Bandai llevó a su mejor representante en forma del viaje entre un hombre mono y una chica lista. Enslaved sigue demostrando sus muchas virtudes cada vez que se expone, lo único lamentable del título es su apuesta por ser una novedad en muchos aspectos pero acabar cayendo en rutinas ya demasiado mascadas, como final bosses que cargan contra ti y se hacen daño cuando los esquivas y chocan contra una pared. Bethesda trajo su Fallout: New Vegas para volver a repetir que es un Fallout 3 con una historia y opciones distintas y también vimos Brink, que personalmente he de decir que quedó eclipsado por Bulletstorm, su mezcla entre disparos y parkour no me acabó de atrapar. Ubisoft llevó su armamento de juegos de menear mucho el esqueleto y poco la cabeza, por fortuna, nos acercaron un poco más a Assassin Creed: Brotherhood, que agradó ¿a quién no le gusta crear una cofradía de asesinos? Te traemos todos los detalles en nuestros avances. Portal 2 tendrá cooperativo y el trailer con las dos torretas con patas es un absoluto vendejuegos, casi tanto como el trailer de The Witcher 2... juegazo. Pero el que sin duda ha resultado más sorprendete ha sido el Bioshock Infinite de Kevin Levine, del que os ofrecemos un exhaustivo avance en gamestribune

Conclusiones de lo mostrado por las third parties

Un buen final de año y maravillosas apuestas para el que viene, sin duda, la que mejor se ha portado ha sido EA, con bombazo mediático incluido gracias a ese Mass Effect 2. Konami sigue en la cuerda floja mientras que Bioshock Infinite, Bulletstorm, Enslaved, Vanquish o The Witcher 2 invitan a soñar. No ha habido grandes noticiones, pero ha sido una feria muy interesante en cuanto a constatar que todos los desarrollos van por buen camino. Hasta Sonic 4 comienza a prometer.

Próximo objetivo...

A mediados de septiembre os traeremos toda la información referente al Tokio Game Show y en octubre se celebrará el GameFest en Madrid. Gamestribune os mantendrá al tanto de todo lo que se diga en ambas eventos. La Gamescom ha sido la muestra de que las cosas van bien, pero sin duda el TGS será la cuna de importantes anuncios ¿se dirá algo más de Final Fantasy Versus XIII? ¿Tendrá preparado Nintendo su evento particular para hablarnos más de su 3DS?





GTM Opina...

La importancia de la comunidad



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

Hace más de un par de décadas que los videojuegos dejaron se ser simples “matamarcianos” y se convirtieron en algo más. En este tiempo la industria ha madurado en muchos aspecto. Lamentablemente el trato a la comunidad no ha sido una constante ni mucho menos.

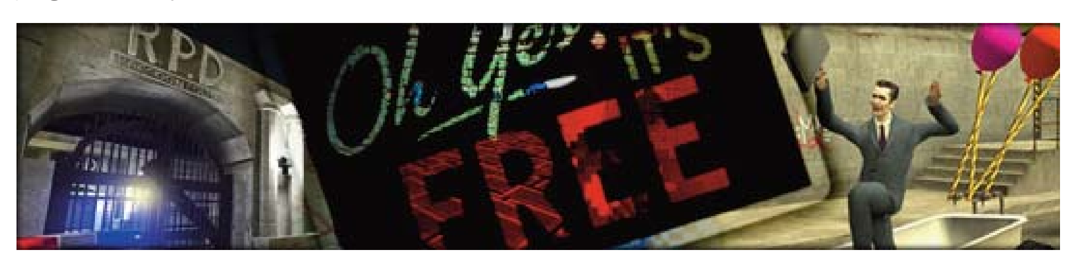
Primero definamos la palabrita de marras. No como una “comunidad de fans”. En este artículo el término comunidad implica un matiz creativo: Conjunto de personas que dedican su tiempo de ocio a extender el juego con nuevos contenidos originales y gratuitos: O lo que es lo mismo, incansables creativos y voraces consumidores de contenidos en un continuo bucle que nos trae cada vez mejores mods con lo que prolongar la vida de nuestro juego favorito, y a veces incluso ofreciendo una experiencia totalmente distinta del juego original.

Creo que no hace falta afirmar que el principal, por no decir único bastión de esa comunidad de creativos sin ánimo de lucro ha sido siempre el PC.

Doom fue probablemente el primer juego mundialmente famoso que institucionalizó el modding como actividad, poniendo herramientas en manos de sus inquietos fans con la ayuda del (por entonces limitadísimo) internet. Pero le siguieron otros muchos, de los cuales podría destacar Half Life 1 y 2, Battlefield 1942, Oblivion, y el más reciente Fallout 3. Todos ellos tienen en su haber “mods” de calidad por docenas. En ese sentido el potencial oculto de la comunidad para crear contenidos se muestra en todo su esplendor.

Recientemente, en consolas, ha llegado una oleada de títulos que intentan implicar a la comunidad y convertirla en arquitectos del mundo virtual de turno. Estoy hablando de Little Big Planet y Modnation Racers, pero no son los únicos juegos cuyo éxito/capacidad de expansión recaen sobre los propios jugadores. Sin desmerecer a estos últimos diremos que no es lo mismo. No es lo mismo crear un mod desde cero basándote en tu imaginación o en tu ambientación favorita, que combinar de tan pormenorizada como quieras un conjunto de elementos que los desarrolladores han puesto allí. Lo primero es libertad, lo segundo es una sensación de falsa libertad, a costa, eso si, de una mayor sencillez en el proceso de creación.

En cualquier caso, la reivindicación va más allá. Nunca me cansaré de repetir que podemos juzgar a una compañía por el trato que da esta a sus usuarios. En una sociedad tan masificada como es la nuestra, donde una campaña publicitaria potente puede convertir un juego del montón en un superventas la comunidad parece haber sido olvidada. ¿Para que dar herramientas a los usuarios? ¿¡Para que creen sus contenidos gratis!? ¿Y cómo les venderemos entonces nuestros míseros DLCs?. DLCs otro invento de consolas importado al PC (Lo malo todo se pega) Y llegamos a la conclusión final: Solo hay dos razones para obviar el potencial de la comunidad. La primera implica pereza para desarrollar las herramientas. La segunda implica temor, avaricia y mezquindad.



Nunca es tarde para cambiar



Continuando con una línea de pensamiento, esta columna sobre actualidad gamer latinoamericana pretende desenmascarar, lectura sociológica mediante, cuestiones inherentes al manejo de una actividad comercial corrompida por la moral pero, también, mucho más, por las crisis económicas coyunturales

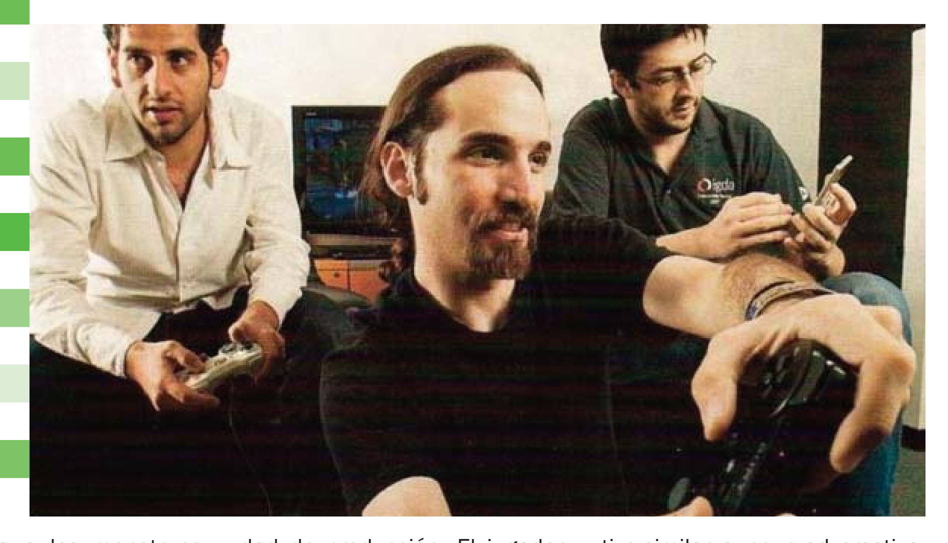
Problemática solucionada

Aunque hace más de una década está solucionado, los gamers del mundo tuvimos un pequeño gran problema con el idioma. Muchos juegos venían –nótese el pasado en el discurso- en un solo idioma, por lo que quienes lo desconocían estaban parcialmente segregados. Recuerdo de chico, muy de pibe, cuando entre todos mis amigos intentábamos descifrar –un poco cada uno- qué decía en sus diálogos, por ejemplo, el Final Fantasy V. Así, con la ausencia de los subtitulados, sobre todo en games japoneses, se hacía imposible detallar las narrativas más allá de lo visualmente sugerente. Por suerte, hoy la situación es diferente. Con la progresiva aceptación del mercado hispano parlante, la mayoría de los juegos vienen, como el mejor de los casos, en versión original subtitulada e incluso, menos recomendables, con doblajes españoles castizos (por cierto, bastante molestos si vives en Latinoamérica). De cualquier forma, la conciencia de mercado amplió fronteras en una forma sistémica. La legitimación democrática mundial dijo “aquí estoy, esto soy” y lo hizo en castellano, sin subtitulos.

Gambetear la ley

En lo referente a video juegos, gambetear la ley ha sido –sobre todo desde la aparición del PlayStation hacia delante- una constante. Es tremendo pero una realidad al fin. Lamento ser reiterativo, pero mi intención es una toma de conciencia total. En la mayoría de las veces, chipear consolas para la lectura de piratas es una forma de economizar gastos, es cierto. Ahora, pregunto siendo abismalmente opuesto a la obsecuencia: ¿Qué podemos hacer, como usuarios, para que la industria no se debilite? ¿Qué están dispuestas a resignar las empresas conforme los gamers les respondan in crescendo? ¿Cuál es el mecanismo ha adoptar para que las pequeñas desarrolladoras puedan significar

¿Qué podemos hacer, como usuarios, para que la industria no se debilite? ¿Qué están dispuestas a resignar las empresas conforme los gamers les respondan in crescendo?



competencia a los monstruos acaparadores de mercado? ¿Hace bien o mal la piratería frente a los altos costos originales? Quiero respuestas. El sentido estricto de aldea global (con esto del Internet 2.0 más aún) nos permite un debate absolutamente poderoso. Aprovechémoslo. Busquémosle la vuelta a esta situación de perfección: precios económicos, mucha demanda, muchísima más oferta, 0 piratería y, porque es lo que todos queremos, el advenimiento de las empresas desarrolladoras de pequeños países periféricos para romper con economías oligopólicas. Se puede, sólo hace falta que nos pongamos de acuerdo en cómo.

El vil metal

Japón y Estados Unidos, dos de las máximas potencias en materia de video juegos producen y segregan tecnología: consolas, juegos y periféricos. Si hablamos de latinoamericanos, ante las industrias mainstream, debemos hacer una lógica y no menos pequeña aclaración: los distinguen sus economías de consumo y su actividad / pasividad de producción. El jugador ocasional y el usuario absoluto se topan con una misma circunstancia: la ausencia de dinero destinado al ocio. El soft user destinará, cuando exista y con algún rodeo previo, el dinero pertinente al ocio circunstancial. En igualdad de condiciones estará el hard user –más compulsivo e igualmente golpeado que el anterior- a fin de conseguir un objetivo similar, aunque adversativamente superior en intensidad: la diversión. Ante tanto silogismo internacional, que mucho importa y pocos se plantean, hay algo que nos une y a la vez separa: sí, el vil metal.

¿Hace bien o mal la piratería frente a los altos costos originales? Quiero respuestas. Internet 2.0 nos permite un debate absolutamente poderoso

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)





JAPÓN ESTÁ
MUERTO
VIVA
JAPÓN

Japón está muerto. Viva Japón

Podrás escucharlo en todas partes y en miles de blogs: "la industria japonesa se está muriendo", hasta los propios desarrolladores son pesimistas, alabando los productos de fuera y sin ser capaces de apreciar lo suyo

Mass Effect , Bioshock, Fallout 3, la saga Halo, Gears of War y muchos otros han conseguido que nuestros queridos amigos nipones suden de vergüenza, los americanos venden un montón y la crítica los aplaude, mientras que los japoneses se dedican a sacar títulos considerados mediocres y cuya evolución con respecto a títulos del pasado es casi anecdótica.

En PC es otro cantar, pero en asuntos de consola, los niños llegaban de París y los juegos de Japón. De repente apareció Microsoft con ganas de tarta y abrió las puertas a un batallón de FPS (la clave del asunto) adaptándolos a todos los géneros, y ¡bum! las ventas se dispararon y los japoneses lloraron.

Es un error creer que lo nipón es peor, lo que sucede es que la chica que acaba de llegar al barrio es excitante; y nueva, pero sus trucos también tienen un límite. Mass Effect 2 es menos que el primero, pensad también en Bioshock y en el resto de la panda, es una cuestión de límites y de competencia, lo americano ha sentado sus principios y ahí se quedaran un buen trecho y ese trecho es lo nuevo a superar por Kojima, Capcom, Atlus, Square-Enix y todos los demás. Han aprendido y les toca mover ficha

Lo cierto es que han tardado un poco y ha sido dramático que nos hayan hecho vivir una primera temporada de nueva generación tan insípida por no haber aprendido a surfear la ola a tiempo; pero la cosa remonta y no todo es Final Fantasy XIII (gracias a dios)

Enorme Atlus

Si hay que mencionar a alguien con valor y saber hacer es Atlus, de manera discreta y casi sin hacer ruido, se han marcado los J-RPG más sólidos de la generación: Etrian Odissey para Nintendo DS, P3P para PSP y el tremendo Demon´s Souls para PS3. Ellos no han necesitado lamentarse y aprender de los yanquis, ellos han seguido siempre a lo suyo con su fórmula perfecta



SQUARE-ENIX NO PUEDE SER TU REFERENTE PARA CATALOGAR SI JAPÓN ESTÁ VIVO O MUERTO. HAY MARAVILLAS ESPERANDO SER DESCUBIERTAS



de mazmorreo y leveleo que no deja de mejorar. EO ya va por su tercera entrega y resultan duros y perfectos en su especie. Con una misma base de dungeon crawler, le sigue el remake del tercero de los Persona, con la muerte adolescente de fondo y qué decir de Demon´s Souls, donde han sido capaces de conjugar un estilo europeo con la esencia de lo japonés.

Versátiles Platinum Games

Lo de este equipo no tiene nombre, dispuestos a demostrar que el lenguaje oriental puede adaptarse a cualquier género sin perder personalidad. Bayonetta ha supuesto una manera de entender los Beat ´em up de manera frenética y descarada, alejándose del aplastamiento masivo de morralla de los de Santa Mónica, dando importancia y reto jugable a cada enemigo con el que nos enfrentamos; pero la gota que colma el vaso y donde pueden a llegar a pasarle la mano por la cara a los americanos es con Vanquish. Rápido, lleno de energía y con mucho carácter es el Gears de Platinum. Los vídeos hablan por sí solos con una propuesta de interesantísimos disparos mezclados con un rollo a lo Power Rangers muy atractivo.

Capcom es amor

El nuevo Mortal Kombat no será jamás capaz de superar el listón tan alto de Super Street Fighter IV, la lucha uno contra uno es territorio japonés, exclusivo e incontestable. En el horizonte ya ondean las banderas de nuevas propuestas de la casa: Capcom contra todo. Ellos siempre han sabido ser muy de su tierra y a la vez un poco de todo el mundo, sacándose cosas tan adorables como Dead Rising o la inspiración evidente del título estrella, a día de hoy, de Atlus: el imparable Monster Hunter, cositas que sin perder nunca el sabor de su origen, han conseguido introducirse en hogares de aquellos a los que les da grima Naruto.

Nintendo, a su bola

Miyamoto y compañía nunca entrarán en esta guerra, ellos

Sí, vale, Left 4 Dead está muy bien pero es un shooter con zombies. Mass effect es buen rol; pero es un shooter con leveling... Sí, Bioshock es una maravilla pero... Japón cambia continuamente de registros y eso es algo de agradecer



han creado un juego paralelo y lo demás les da igual, no quieren adaptarse a los tiempos, ellos definen el suyo propio, con sus propias reglas y normas; mucho mejor les iría a los de Square si hicieran lo mismo en lugar de perderse en esa amalgama de sentimientos y decisiones que nos les llevan a ninguna parte.

Pese a todo, los nipones tienen deudas con nosotros, nos deben un Final Fantasy, un Silent Hill y un Resident Evil ; pero gracias a esas carencias, estudios de menos renombre o nuevos han conseguido llamar la atención del gran público con grandes obras de interés

Lo cierto es que ha costado y que el bombardeo americano ha sido implacable pero, más que dejar a la industria japonesa a la altura del betún, ha dejado fatal sólo a ciertos estudios, permitiendo el majestuoso resurgir de otros, sobretodo de los más personales, que han sabido dejarse influir de las cosas nuevas de fuera de una manera natural, sin querer copiar. Suda 51 ha sacado su No More Heroes 2, sacudiéndose la tontería sandbox, Bayonetta y Vanquish tienen un no sé qué muy americano pero a la vez no tienen nada de nada. Esperemos que también suceda con Resident Evil y vuelva a los orígenes y a su identidad ahora que se están asentando y equilibrando las mezclas de aquí y de allí para volver a lograr que todo funcione.

La parte negativa

Sin embargo, hay desarrolladoras a las que todavía les falta volver a alzar el vuelo, Square Enix lleva dando golpes de ciego desde que Xbox 360 dijo "está industria es mía", sólo salvándose el TWEWY. Alarmante es que ni el propio Nomura sea capaz de decidirse entre mundo abierto y "no tan abierto" para su Versus XIII.

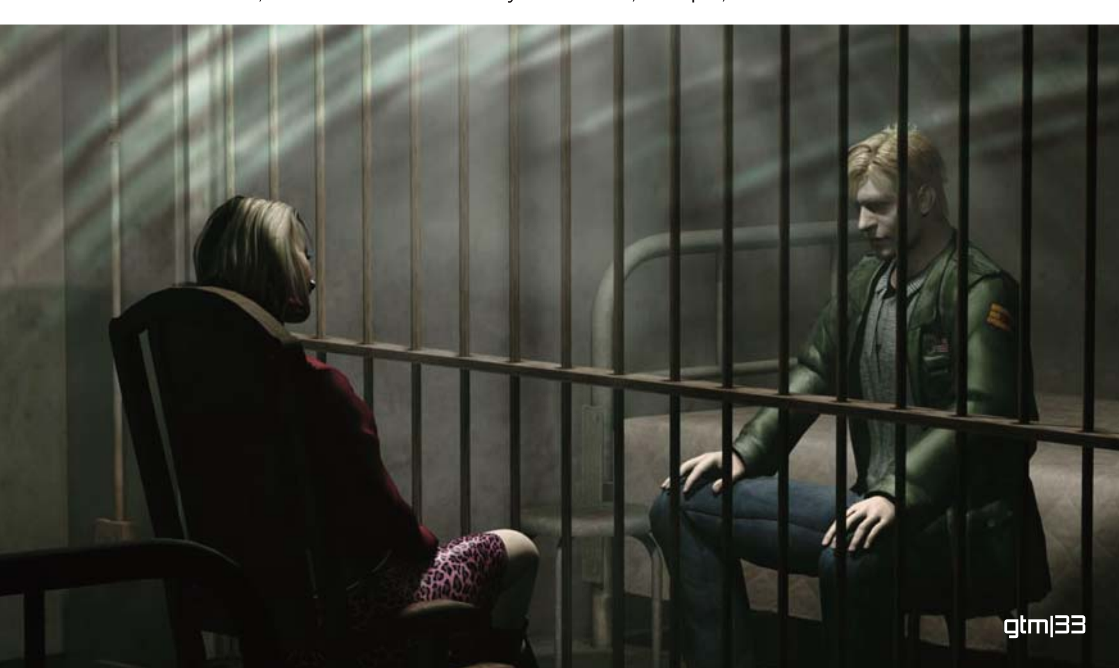
Konami nos debe un survival a la altura y de calidad, aunque, por fortuna, Lord of Shadows les dará un respiro de cara a críticas y un empujón de fuerza para volver a animarse con sus productos autóctonos, pero Silent Hill tiene que significar algo, tiene que ser tan terrorífico que no lo quiera ni comprar por el miedo que me produce tenerlo cerca. Qué paradoja.

I want to believe

Las razones por las que seguir creyendo en esa maravillosa isla de anime, ramen, luces y estridencia son muchas, pero la principal es que ellos mismos están volviendo a creer en lo que hacen.

Aunque sigan siendo pesimistas en sus declaraciones, vuelve el brillo. Algunos tienen que acabar de hacer sus deberes pero la nueva remesa de los productos que nos tienen preparados parecen auténticos, siendo de gran ayuda el soporte que les dará la prometedora 3DS, con su interés por mostrarnos los que Japón hizo y lo que logrará.
¿Japón ha muerto? Pues viva Japón.

TEXTO: A. SUÁREZ




Todo sobre
televisores
3D

Todo sobre televisores 3D

Sabemos que no podemos cambiar tu opinión sobre una tecnología tan criticada como alabada. Pero si realmente piensas en comprarte un televisor 3D, en Games Tribune queremos echarte una mano hablándote del presente de esta tecnología y las diferentes opciones del mercado.

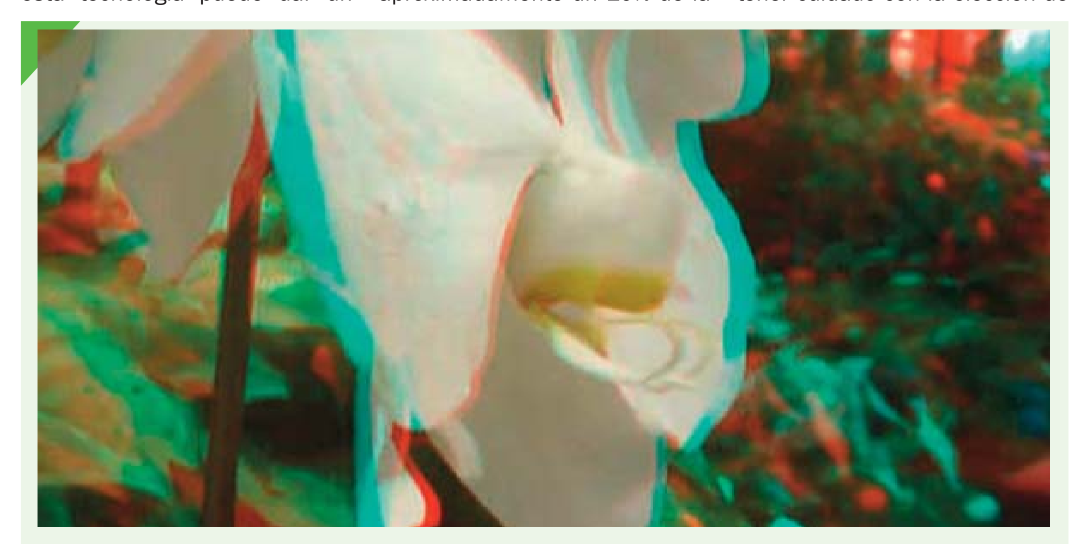
Dentro del sector de la tecnología, no hay nada más de moda que el 3D. Y es que las grandes compañías no dejan de bombardearnos con productos: Televisiones (obviamente), videocámaras, cámaras fotográficas, y como no podía ser menos, videoconsolas. Son muchos los que arriesgan a decir que el éxito o fracaso de las 3D en los hogares vendrá dado por su aceptación en el mundo de los videojuegos, sector donde esta tecnología puede dar un valor añadido suficientemente convincente como para cambiar nuestro televisor actual. Y de ahí la razón de este artículo.

Estudios afirman que aproximadamente un 10% de la población es incapaz de disfrutar del cine en 3D o no puede disfrutarlo de forma adecuada

Lo primero, nosotros

Antes de adentrarnos en el tema, tenemos que considerar que para poder disfrutar totalmente de esta tecnología, nuestro ojo es el primero que tiene que estar preparado. Aunque parezca exagerado, estudios afirman que aproximadamente un 10% de la población es incapaz de disfrutar el cine en 3D o no puede disfrutarlo de forma adecuada. Y en muchas ocasiones es algo que el individuo desconoce. Algunas afecciones que pueden perturbar nuestra experiencia 3D son el estrabismo, ojo vago, problemas de convergencia visual, o una graduación descompensada entre ambos ojos.

Por tanto, lo primero y esencial es asegurarnos de que vamos a poder físicamente disfrutar de las 3D. Para ello, podemos ir a los cines (el precio es realmente alto pero mejor curar en salud) a ver cine en 3D y comprobar si nos sentimos a gusto con él. Hay que tener cuidado con la elección de



Aunque parezca mentira, esto de las 3D no es algo nuevo. La primera película 3D, un conjunto de 3 cortos, se proyectó en 1915.



la película. El boom de las 3D está haciendo mucho mal a la industria cinematográfica y muchos films no incluyen el 3D de forma nativa, siendo un simple efecto de postproducción. Consecuentemente, el efecto 3D es nefasto. Algunos ejemplos de películas que no debemos ir a ver en 3D son Alicia en el país de las maravillas, Furia de titanes o Airbender 3D. La opción segura es la archiconocida Avatar, además de la mayoría de películas de animación.

Catálogo actual

Pese que no es un tema en el que quiero profundizar dentro de este artículo, también es conveniente considerar si la cantidad de contenido actual es suficiente como para satisfacernos.

Por un lado, tenemos el cine. Para poder disfrutar de una película en 3D vamos a necesitar un reproductor de Blu-Ray 3D. En cuanto a Playstation 3 como reproductor, esta funcionalidad es una actualización prometida para septiembre. Por su parte, el catálogo es más bien escaso, estando formado por unas 3 películas de animación, 2 películas reales poco atractivas y algún documental. La película de Avatar no llegará en edición Blu-Ray 3D hasta finales de año.

Por otro lado, en cuanto a videojuegos se refiere, nos encontramos con un panorama igual o más desolador. Es prácticamente obligado disponer de una Playstation 3, donde encontramos la mayoría del catálogo. Los juegos que encontraremos son Avatar: El videojuego, Wipeout HD, SuperStardust HD, PAIN y una demo de MotorStorm: Pacific Rift. Mirando al futuro, Sony ha confirmado una veintena de títulos para este año fiscal entre los que están Killzone 3, Crysis 2 y Gran Turismo 5.

Ante una compra grande como puede ser la de un televisor 3D, hay que considerar si el contenido actual (y el que ha de llegar en breve) es suficiente como para satisfacernos

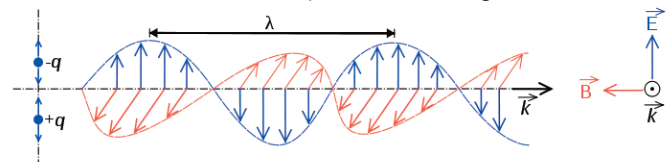
Conociendo la tecnología

Actualmente existen dos tecnologías dominantes en el

mundo de la visualización 3D conocidas popularmente por el tipo de gafas que usamo: pasivas (polarizadas) o activas. También existen pantallas que permiten visualizar contenido en 3D sin necesidad de gafas, pero es un tema que trataremos en otra ocasión.

Todas las tecnologías utilizan un principio común para conseguir la tridimensionalidad, y es la misma manera que nosotros percibimos el mundo en tres dimensiones. En el mundo real, percibimos una imagen bidimensional con cada ojo, y ambas imágenes son procesadas en el cerebro para poder sentir la profundidad. Los diferentes sistemas de visualización artificial en 3D envían mismamente una imagen 2D a cada ojo, estando la mayor diferencia en el método.

Gafas pasivas polarizadas: El funcionamiento de esta tecnología es algo complicado de entender para aquellos que no se lleven bien con la física, por lo que intentaré ser lo más amigable posible. Imaginemos la luz transmitiéndose como una onda como podrían ser las olas del mar. No obstante, la luz oscila tanto horizontalmente como verticalmente. Mediante los filtros correspondientes, podemos filtrar la luz y separar su componente vertical y



Gracias al comportamiento de la luz como onda, las gafas polarizadas filtran una imagen para cada ojo

horizontal. El emisor, ya sea un televisor o un proyector (o dos) de cine, envían dos imágenes previamente filtradas. En las gafas tenemos dos lentes que filtran una de las imágenes para cada ojo, consiguiendo así el efecto 3D.

En cuanto a coste de tecnología, nos encontramos con que el emisor de la imagen es demasiado caro para traerlo a los hogares, mientras que el precio de fabricación de las gafas es bajo. Por ese motivo, y pese a que existen televisores que usan esta tecnología (con precios que superan los 4000€), es la elección para muchos de los cines 3D.

Gafas activas: La tecnología usada en las gafas activas utiliza un principio mucho más entendible. Como muchos sabréis, los televisores no emiten una imagen fija sino un número de imágenes por segundo. El número de imágenes es mayor al que el ojo humano es capaz de percibir, por lo que este parpadeo es imperceptible. El número de imágenes por segundo que es capaz de emitir un televisor viene dado por los



La tecnología de gafas activas es la más usada en televisores. Aprovecha el refresco del televisor, oscureciento una y otra lente para mostrar la imagen correspondiente

Hercios (Hz). De esta manera, un televisor de 100Hz es capaz de emitir 100 imágenes por segundo.

Conociendo esto, los televisores 3D que usan gafas activas para su visualización emiten dos imágenes intercaladas, una cada para ojo. Las gafas, mediante una circuitería adicional tapan uno y



otro ojo oscureciendo la lente de forma intermitente, mostrando así la imagen correspondiente a cada ojo.

La tecnología de gafas activas es la más usada para disfrutar del 3D en los hogares. Pero pese a ser una tecnología aparentemente sencilla, el coste de ésta encarece los televisores principalmente por dos razones. Por un lado, las lentes son caras al disponer de componentes electrónicos de precisión. El precio de las gafas oscila entre 75 y 150€ dependiendo del modelo y marca. Por otro lado, la cantidad de imágenes emitidas por el televisor es el doble que en un televisor convencional, obligando a disponer de frecuencias de refresco mayores. De esta manera, un televisor de 100Hz nos proporcionará una visualización 3D con 50 imágenes por segundo, la mitad. Las frecuencias recomendadas para visualización 3D son de mínimo 100 imágenes por segundo para cada ojo, necesitando un televisor con al menos un refresco de 200Hz.

Qué ofrece jugar en 3D

Pese a que todavía es pronto para definir este punto, los primeros títulos en 3D para consola nos dan una idea. Y si todo va bien, puede que nos encontremos con una evolución tan grande como el paso del blanco y negro al color. La diferencia entre ver un film 3D y jugar a un videojuego 3D es abismal. En una película, el 3D puede proporcionar el añadido de la espectacularidad en algunas escenas, pero el resto de ventajas de la tecnología pasan desapercibidas pese estar presentes.

El 3D en los videojuegos aporta una inmersión mucho mayor. Puede transformar lo que es un juego del montón como Avatar en una experiencia única. Y no sólo a nivel técnico, sino también a nivel jugable. Las 3D nos aportan profundidad, y con ello la posibilidad de calcular distancias de forma mucho más real. En un juego de acción, podemos sentir como un enemigo se aproxima a nosotros a toda prisa. El aporte a los juegos de

Las 3D no son sólo contenidos que salen de la pantalla. De hecho, lo que este efecto aporta a los videojuegos es más bien poco. La inmersión será mucho mayor gracias a la profundidad



velocidad también puede llegar a ser notorio. Tras jugar a la demostración de Motorstorm 2, pese a estar capada a nivel técnico, el juego sabe a poco sin 3D. Los saltos son espectaculares, los cambios de nivel y precipicios dan sensación de vértigo, el barro nos salpica,... una demostración sabe a muy poco. El resto de títulos, o no aportan nada en especial, o dan una sensación de tridimensionalidad escasa y forzada. Esto demuestra que las 3D, como pasa en el cine, también pueden ejecutarse de forma incorrecta, y es preferible aquel contenido pensado especialmente para jugar en 3D.

Mucha razón tienen los usuarios de PC diciendo que es algo que están disfrutando desde hace años. Sin embargo, los juegos nunca han estado pensados para ser visualizados en 3D y la sensación que pueden proporcionar no es comparable, como ocurre con los juegos de consola que utilizan simples parches.

El catálogo de juegos en 3D deja mucho que desear. A parte de Avatar: El Videojuego y la demostración de Motorstorm 2, el resto de juegos ofrecen poca sensación de profundidad o una sensación demasiado forzada. Por suerte, Gran Turismo 5 está cerca

La elección: LED, LCD o Plasma

Si preguntamos a la gente de a pie cuál de estas tecnologías ofrece mejores resultados, probablemente nos respondan LED. En las tiendas, motivado por las ventas, posiblemente nos den la misma respuesta. Pero cuidado, esto viene dado mayormente por las campañas de márquetin. Cada tipo de televisor tiene sus pros y sus contras, y deberemos tenerlos en cuenta a la hora de elegir.

Plasma: A muchos, un televisor de plasma puede sonarles como algo antiguo y obsoleto, pero no hay que dejarse engañar. Al ser una tecnología con bastante tiempo, los productos que encontramos en el mercado son fruto de años de evolución y mejoras. Las pantallas de plasma fueron criticadas por su pérdida de brillo y contraste con el paso del tiempo, pero en los televisores actuales, especialmente los de gama alta, esto ha minimizado notoriamente. Sobre papel, el plasma se lleva la palma en cuanto a prestaciones, consiguiendo un brillo y una calidad de negros notables y superiores al LCD. Otra evolución notoria es el grosor, consiguiendo televisores de 3 a 5 cm.

En cuanto a frecuencia de refresco, el plasma es el ganador indiscutible, consiguiendo frecuencias altas de hasta 600Hz sin encarecer demasiado el coste. Debido a este factor, su precio también es ligeramente inferior al del LCD y LED (hablando siempre de televisores compatibles con la tecnología 3D) en pantallas grandes.





Pero no podían ser todo flores para el plasma. El consumo de los televisores de plasma sigue siendo elevado a día de hoy. Si hablamos de un tamaño de 50 pulgadas, con el brillo alto y la luz que emiten los puntos también alta, el consumo se puede disparar a más de 400w. Otro problema de los televisores de plasma es su sensibilidad a la luz natural. En habitaciones muy iluminadas o con luz directa, nos vemos obligados a subir la iluminación y consecuentemente aumentando el consumo.

Por último, son altamente sensibles a las imágenes estáticas, sobre todo durante las primeras horas de uso. Esto nos afecta especialmente a los jugadores. Los videojuegos, en su mayoría, disponen de una zona estática donde se indica la vida, munición o similares. Esta zona es propensa a quedarse retenida y, pese a ser imperceptible si hay otra imagen en movimiento, puede ser molesta en escenas oscuras. Como recomendación, es conveniente no jugar durante las primeras 200 horas, y si lo hacemos, que sea en sesiones de no más de 2 horas intercalándolas con otro contenido o con el protector de pantalla del televisor. Una vez pasadas estas horas, las posibles retenciones desaparecen en segundos y es algo que no debe preocuparnos.

Plasma, LCD y LED son tecnologías muy distintas. No siempre es conveniente tirarse a por lo más nuevo y pagar la novatada

<u>LED</u>: La tecnología LED es la más nueva de las 3, y por tanto, la menos evolucionada. No obstante, se trata de una tecnología prometedora que ha conseguido igualar en especificaciones al plasma en cuanto a brillo, contraste y calidad de negros. Una ventaja de los televisores LED respecto a los Plasma e incluso los LCD es su consumo realmente reducido, sobre los 150w para televisores de 50 pulgadas con el brillo alto, consumiendo unos 120w con configuraciones estándar. En cuanto a grosor, son también los más finos, con unos grosores incluso de 1-2 cm.

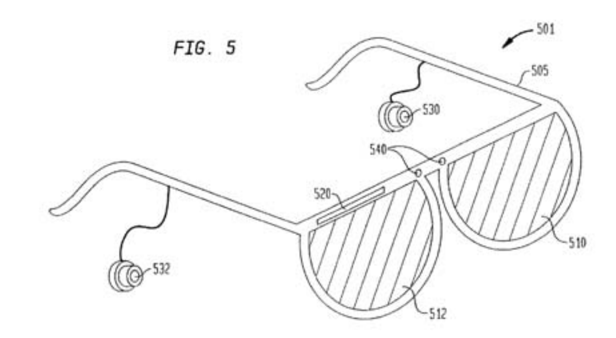
Ya dentro de las 3D, suelen ofrecer frecuencias entre 200 y 240Hz. Es bastante inferior al plasma, pero más que suficiente para reproducir contenidos en 3D. Para que esto no nos eche para atrás podemos compararlo con nuestro televisor actual. Muy posiblemente muestre entre 60 y 120 imágenes por segundo y lo veamos la mar de bien.

Pero estas prestaciones tienen un precio. Los televisores LED son también bastante más

caros que los Plasma o los LCD. Pese a ser una tecnología ganadora, también es la novedad, y eso se paga con precios más altos.

<u>LCD</u>: Pese que puede dar la impresión de que es la peor de las tres tecnologías, el LCD es una opción que no hay que descartar. Cierto es que los niveles de negro no son tan buenos como en los dos anteriores. Contraste y brillo tampoco pueden compararse. Pero también hay que tener en cuenta que lejos de los números, los resultados siguen siendo espectaculares en la gama alta, que en la que nos movemos.

Muy posiblemente dispongas de un televisor LCD, ya sea HD Ready o FullHD, y muy posiblemente estés más que satisfechos con él. No obstante hay que añadir que el LCD ha evolucionado mucho en poco tiempo gracias a los paneles de iluminación led; la diferencia con un televisor de hace tres años se puede apreciar a simple vista. El precio está muy a la par con el del Plasma dependiendo mucho del tamaño de la pantalla. Por último tenemos que, si lo que si buscamos un televisor de menos de 40 pulgadas, posiblemente sea nuestra única opción.



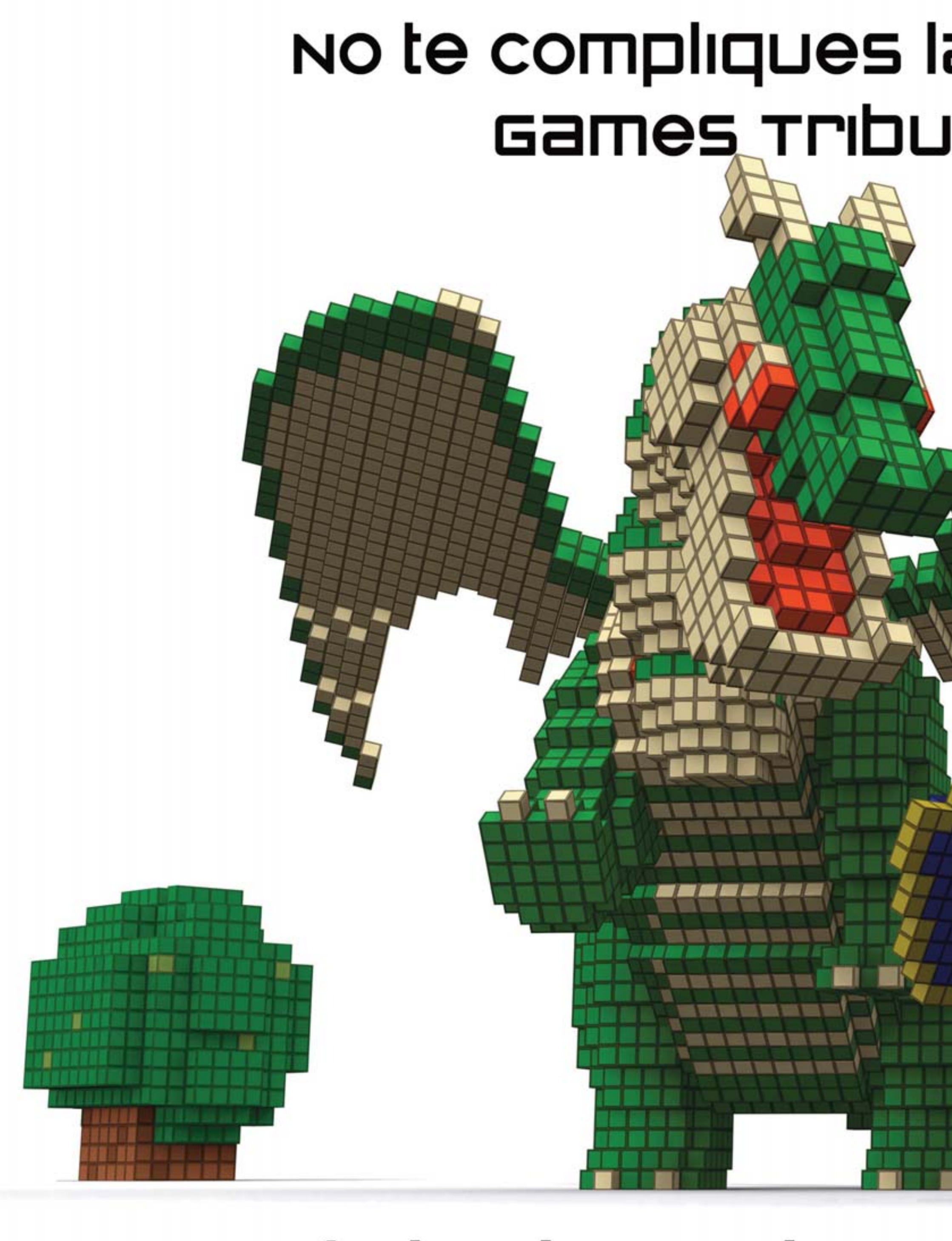
Que está por venir

Espero que este artículo os haya sido ameno, y si es posible, de utilidad. Para acabar, quiero mirar al futuro de la mano de algunas de las patentes de Sony. En ellas podemos ver que las posibilidades de las gafas activas van mucho más allá de las 3D.

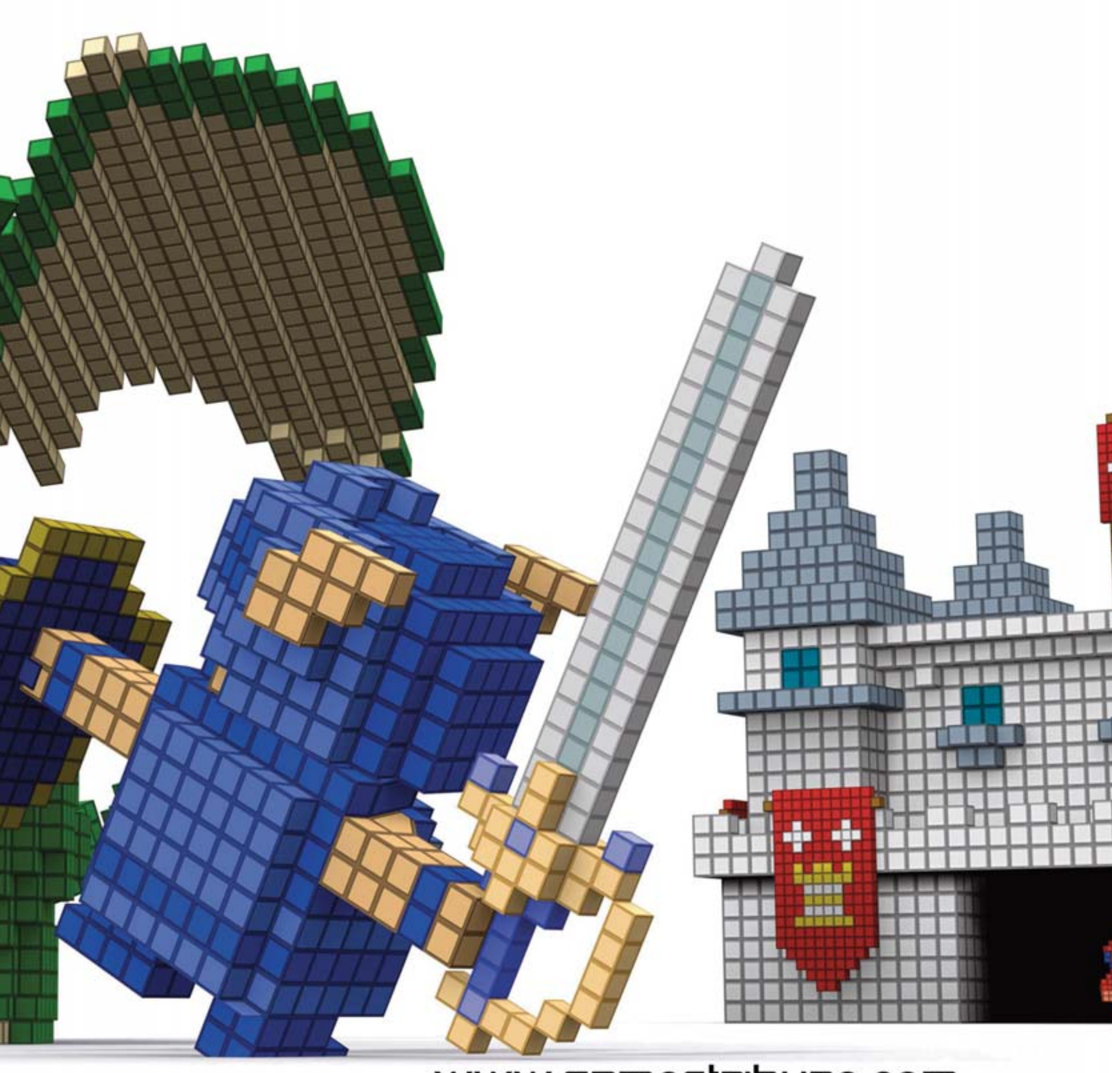
Dentro del mundo de los videojuegos, encontramos realmente interesante la posibilidad de juego multijugador local a pantalla completa y sin que el otro jugador vea nuestros movimientos. Y siempre con un sólo televisor. Esto es posible intercalando las imágenes a mostrar y mostrándolas a cada jugador gracias a las gafas. Gracias a esto también podemos imaginar ver varios canales de televisión simultáneos, ver la televisión mientras otro juega o reproduce una película,... El sonido queda solucionado con unos pequeños cascos incorporados en la montura.

Y esto es solo el principio.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO


no te compliques la
Games Tribu
Encuéntrala cada m

a vida para leer tu
ne magazine



www.gamestribune.com

es en nuestra web!

Vanquish

Adrenalina, mucha acción y Power Rangers

Platinum Games sigue demostrando que puede hacer lo que le venga en gana. Da igual el género, no importa la plataforma ni el reto. La compañía anuncia un juego y, al instante, se convierte en la cosa más interesante del momento

Tras disfrutar con Bayonetta y ahora ver éste, uno empieza a pensar que el reto de Platinum Games en esta generación es tomar cada género e imprimirle su particular estilo rápido, enérgico y borracho de frenetismo. Un grupo brillante que genera expectación e ilusión, que tiene mucho de los tiempos luminosos y despreocupados de aquellos 16 bits y poco de vergüenza a la hora de coger todo lo que les venga y gana y crear productos de auténtica diversión videojueguil.

Vanquish no sorprendió en su primer anuncio, parecía un movi-



Luces, explosiones, movimiento y enemigos por todas partes. Vanquish es un desparrame de emociones con ganas de hacernos disfrutar

miento facilón de coger elementos de Halo y Gears para hacer un mix que vender con facilidad en las tiendas; pero luego llegaron los vídeos, el gameplay, sus opciones, su manera de entender los ritmos de juegos, la forma de llegar a los enemigos y de jugar con el escenario...y la primera y demasiado prematura opinión se desvaneció al instante, transformándose en eso que conocemos como hype, pero éste del bueno porque el equipo no engaña, lo que habéis visto en movimiento es Vanquish, puede que luego sea más o menos largo, más o menos variado pero Vanquish mola .

Un tío Sam algo distinto

Sam es un científico que ha desarrollado la misma superarmadura que porta. Sus mañas en el combate deberán ser puestas a prueba durante un conflicto que enfrenta a Rusia y a Estados Unidos en la habitual carrera dirigida por el control de fuentes de energía. EEUU se lanza al espacio y construye una nave para abastecerse de energía solar. A Rusia no le hace mucha gracia así que se hace con ella y, ya de paso, amenaza las principales potencias norteamericanas.

Con un argumento no muy ori-



Las coberturas son las de siempre, la gran novedad de Vanquish está en la manera de desplazarnos entre ellas. A toda pastilla



ginal se construye algo interesante, en esta curiosa pseudo guerra fría con el caliente sol como protagonista.

La estética combina, así, elementos de ciencia ficción limpios y estilosos con el polvo y la destrucción propia de un desastre consiguiendo un apartado gráfico muy atractivo que no sufre ante las embestidas continuas de Sam por doquier. La cámara es rapidísima, los rivales tienden a hacer ataques masivos de mil misiles por los aires, bichejos de colores corretean por doquier y todo parece funcionar a las mil maravillas, incluso cuando el director decide un enfoque cercanísimo a los puños del protagonista, porque vale que tengamos la armas más avanzadas tecnológicamente, pero a veces a papi le gusta romper algunos culos a la vieja usanza.

Deslízate y dispara

Jugablemente, el título tiene como puntos claves el control veloz con el que acercarnos a nuestros enemigos, combinado con un diseño de escenarios preparado para hacer de ese control algo sensacional. Tomando como referente un avance común, digamos el de Marcus Fenix, Vanquish ofrece la posibilidad de deslizarnos a toda pastilla de cobertura en cobertura, permitiéndonos gobernar el campo de batalla y ser capaces de cambiar siempre la estrategia a tomar; claro que si nosotros podemos, también nuestros rivales. Como ellos no tienen un torpedo entre las nalgas, se nos presentan hordas con distintos niveles de ataque, colocándose en pantalla de manera que se nos permite diferentes maneras de enfrentarnos a ellos. Podemos fusilar unos pocos mientras aparecen, arrastrarnos tras un muro cercano y matar otros tantos de la otra esquina, cambiar a una shotgun y eliminar al bicho que se es-

El diseño general tiene mucho de japonés y de ese extraño amor por los robots humanoides

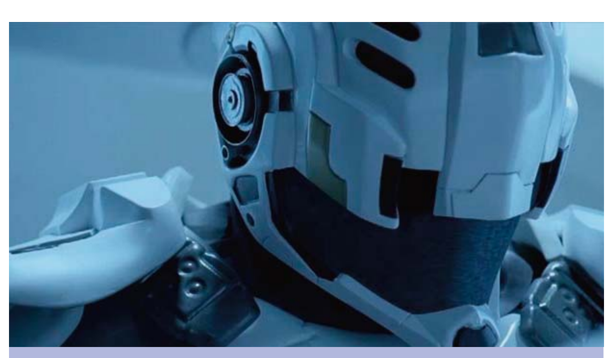
conde tras una tercera cobertura desde donde podremos coger una gran ametralladora de pulsos láser.

Para ofrecer mayor precisión en momentos puntuales tenemos un bullet time muy parecido estéticamente al tiempo brujo de Bayonetta. Aunque es más de lo mismo (¿Qué títulos no incorporan el tiempo bala ya?) le queda estupendamente al combinar la supervelocidad que nos aporta la armadura con la ralentización de todo durante unos instantes.

El descenso de la velocidad también hace acto de presencia cuando recibimos demasiados impactos críticos. En Vanquish no hay barra de vida pero sí un enrojecimiento masivo de la pantalla combinado con un descenso del ritmo para que tomemos consciencia de que estamos a punto de palmarla. Otra cosa muy común en todas partes, pero que , de nuevo, consigue cambiar el ritmo de manera brusca para arrojarnos de nuevo a la acción.

Pura diversión

El nuevo título de Mikami debe interesarte, más si Bayonetta te gusto porque la base es la misma: coger todo lo que ya existe de un género concreto y añadir cuatro aspectos muy personales del estudio para que parezca algo totalmente distinto y brillante; consiguiéndolo, claro está. Vanquish exige un control muy preciso de todas sus opciones para ser disfrutado de manera absoluta, premiándonos al final de cada nivel como el juego de la voluptuosa bruja, cuanto más nos sumerjamos en el juego y más nos dejemos atrapar por sus incansables cambios de ritmo, más nos gustará. Ahora nos queda saber si el videoclip de Platinum Games funciona igual de bien en formato película pero como ya he dicho al comienzo, Vanquish molará.



Platinum Games está creando escuela. Su marcado estilo personal ha ido a más con cada título que lanzan



La alianza con SEGA está haciendo volver a la palestra a la compañía del erizo azul. Con dos PG, la realidad de la compañía sería otra

Valoración:

Técnicamente precioso y con una jugabilidad muy interesante, Vanquish consigue saber a nuevo pese a tener mucho de muchas cosas, es rápido, vibrante y ofrece numerosas posibilidades para poder disfrutar de cada situación, escenario, enemigo y final boss con el que nos encontramos. Tiene descaro y eso le aporta aún más frescura, las mentes tras él llevan años en esto y Vanquish parece ser el proyecto con el que han decidido llevar todas sus ideas alocadas a la práctica. Hay todavía muchas incógnitas en torno a él, pero lo ofrecido deja con ganas de más, ganas de que llegue ese 22 de Octubre de este mismo año

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ





BioShock Infinite

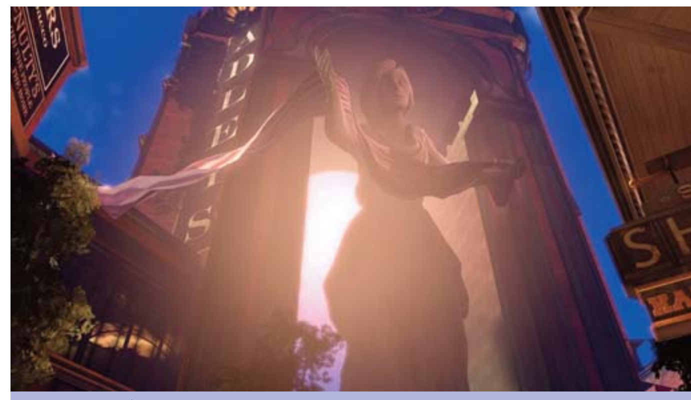
La nueva utopía de Irrational Games



Ni secuela, ni precuela. BioShock Infinite es una vuelta de tuerca al mundo creado por Irrational Games. Abandonamos la ciudad submarina de Rapture para volar hasta Columbia, una ciudad flotante

Project Icarus era el nombre en clave del nuevo proyecto de Ken Levine, un proyecto en el que llevan trabajando desde la finalización del primer BioShock y que dieron a conocer el pasado 12 de agosto en New York. Ahí miembros de Irrational Games, 2K y Take-Two acompañaron a Levine en su presentación a los medios de BioShock Infinite mediante la proyección del primer tráiler y la primera demo del juego.

El tráiler comienza con imágenes de una ciudad submarina, lo que provoca que el espectador se pregunte: ¿Rapture?. No, lo que

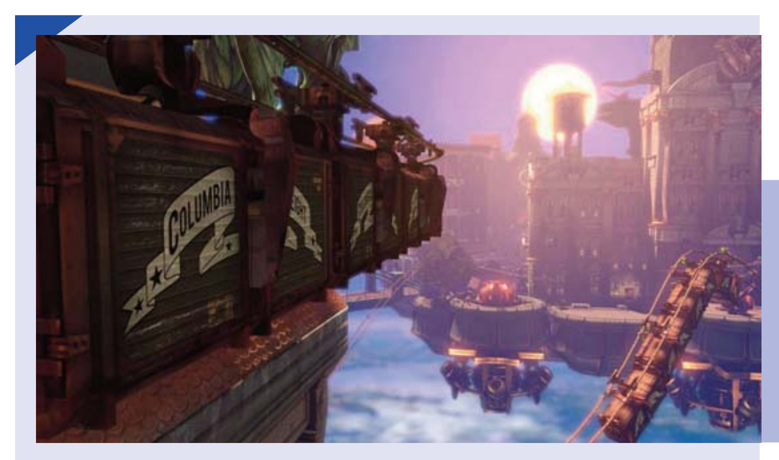


La utopía se traslada a Columbia, una ciudad flotante creada por el gobierno norteamericano que se verá sumida en el caos y la anarquía

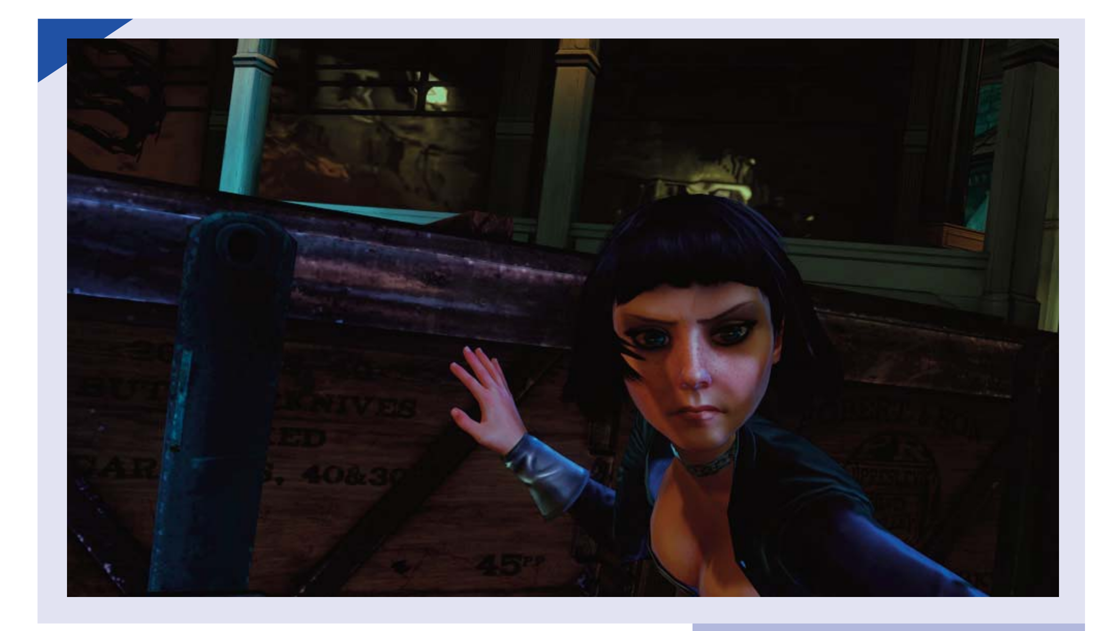
está viendo es un souvenir de la Feria Mundial de Chicago de 1893 en el fondo de una pecera en la que el protagonista se está ahogando. En ese momento nuestro protagonista saca la cabeza del agua y se encuentra con Handyman, el nuevo Big Daddy. Una criatura mecánica que agarra al personaje, lo lanza por la ventana y entonces vemos Columbia en todo su esplendor, o al menos una parte de ella. El protagonista cae encima de un zepelín, pero la tela que lo recubre se rompe y, cuando parece que está apunto de caer al vacío, una "nube" de rosas le frena. El hombre se eleva por unos segundos y ve a una mujer que intenta ayudarle hasta que, de nuevo, Handyman aparece para llevarsela y nuestro hombre cae al vacío.

Bienvenido a Columbia

La trama de este nuevo BioShock se desarrolla en el año 1912 y en Columbia, una ciudad flotante creada para reflejar el poderío económico de Estados Unidos en aquella época. Columbia está formada por un conjunto de grandes edificios llamados Sky Line, que se elevan en el cielo gracias a grandes globos y zepelines que le permiten desplazarse por todo el mundo. Todo va bien hasta que



Las diferentes plataformas que componen Columbia están interconectadas por raíles, un nuevo elemento que afectará a la jugabilidad



la ciudad se ve envuelta en un incidente internacional y se descubre que está fuertemente armada. En ese momento el gobierno decide dar por finalizado este "sueño", pero la ciudad desaparece entre las nubes.

Pese a que se trata de un nuevo escenario no hay tantas diferencias entre Columbia y Rapture. Volveremos a encontrarnos con ideas políticas a través de medios físicos como la propaganda, ya que estamos en la edad de oro de la ilustración

Nuevos personajes

Al contrario que en BioShock, la identidad de nuestro personaje está más definida. Se trata de Booker DeWitt, miembro de la agencia de detectives Pikerton que con ayuda de un desconocido consigue llegar a Columbia, la cual se encuentra en paradero desconocido. Su objetivo es rescatar a Elizabeth, una joven encerrada en los confines de la ciudad desde su infancia. Para hacerlo podremos combinar nuestros poderes, como el electrorayo y la telequinesis, con los de Elizabeth, que tiene la posibilidad de crear un microclima. Estos combos tendrán un límite, ya que cada vez que realicemos uno Elizabeth se verá afectada físicamente y deberá parar.

Por el bando enemigo tenemos a Handyman, el "nuevo" Big Daddy. Se trata de una criatura mecánica que tiene retenida a Elizabeth. En los primeros bocetos Handyman tenía forma de cangrejo, pero el equipo acabó desechando la idea.

Mejora visual

Irrational Games utiliza el Unreal Engine 3, la última versión del motor gráfico de Epic Games. Uno de los apartados que más llamarán la atención será la iluminación, sobre todo por el cambio que supone pasar de la oscuridad de

Elizabeth, una mujer encerrada desde su infancia y que puede ser la clave para la resolución del conflicto

Rapture a los colores vivos de Columbia.

Para una representación fiel de los edificios Irrational Games ha desarrollado su propia tecnología. Ken Levine asegura que los edificios están generados en tiempo real y que podrán ser derruidos, lo que afectará a la jugabilidad.

Multijugador incierto

La ausencia de modo multijugador en la primera entrega estuvo eclipsada por el gran modo historia que presentaba, se puede decir que no se echó en falta. Sin embargo, con la inclusión del multijugador online en la segunda parte, Irrational Games está pensando si merece la pena incluirlo. En palabras del propio Ken Levine: "no estamos interesados en hacer un modo multijugador que podrías jugar en otro juego porque primero, no es creativamente interesante y segundo, financieramente estás perdiendo el tiempo."Levine sólo estaría interesado en incluirlo si se les ocurre un modo que aporte algo nuevo como hizo Left4Dead.

Podemos decir que si el modo historia está a la altura del primero, se puede perdonar la ausencia de un modo multijugador.

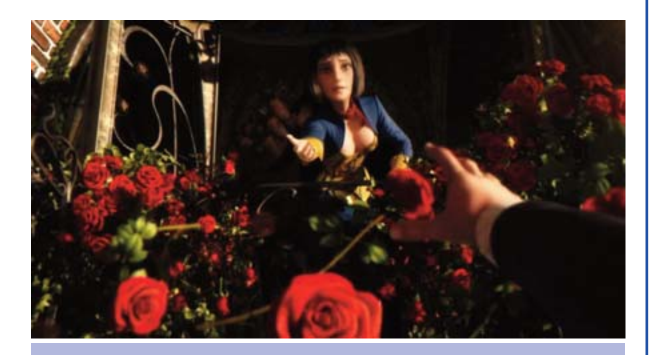
2 años de espera

Estos son todos los detalles desvelados de BioShock Infinite hasta el momento. Para algunos el anuncio les parecerá que ha sido demasiado pronto tan sólo un año después del lanzamiento de la segunda parte, otros estarán deseando que se revele más información sobre Columbia y sus habitantes, pero la mayoría lo esperan con ansia.

En 2012 podremos probar la última obra de Irrational Games, un estudio que, con Ken Levine como director creativo, se ha ganado el respeto de crítica y público con todos sus trabajos y no sólo con el magnífico BioShock.



Columbia se desplaza entre las nubes a 30.000 pies de altura, lo que ha hecho que el estudio se replanteé el arsenal disponible



Podremos realizar ataques cooperativos con Elizabeth, pero con límites, ya que utilizar los poderes la agotará físicamente

Valoración:

Muchos esperaban que el nuevo trabajo de Irrational Games fuera una nueva franquicia, pero por otro lado no ha cogido por sorpresa que se trate de un nuevo BioShock teniendo en cuentra los planes de 2K Games. Lo que sí ha sorprendido es el giro que dado. En Irrational sienten que ya han contado todo lo que tenían que contar sobre Rapture y han vuelto con un nuevo escenario igual de prometedor.

BioShock Infinite estará disponible para PC, Xbox 360 y PlayStation 3 en algún momento de 2012. Mientras llega el día podemos rejugar las dos primeras entregas y disfrutar de Rapture una vez más, y quién sabe si por última vez.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

AC: La Hermandad

Asesinando entre amigos

Cuando todos esperábamos la tercera entrega de esta polémica saga, Ubisoft nos sorprende repitiendo época y protagonista. La historia de Ezio aún no está completa

Desde su nacimiento, Assassin's Creed es un saga envuelta en polémica. El desencanto que producía el primer título pasadas las dos o tres primeras horas ha pesado y mucho a la hora de analizar las siguientes entregas: ya no nos fiamos. Buscamos con insistenia pruebas de que nos la quieren volver a colar. Estas sensaciones se multiplican al ver lo corto del desarrollo (tan sólo un añito) y la falta del "3" en el nombre.

Del modo campaña sabemos que retoma la historia Ezio, pero aún no sabemos seguro si será a



Las persecuciones y carreras con total libertad por los tejados prometen ser geniales cuando, por fin, nos enfrentemos a rivales humanos

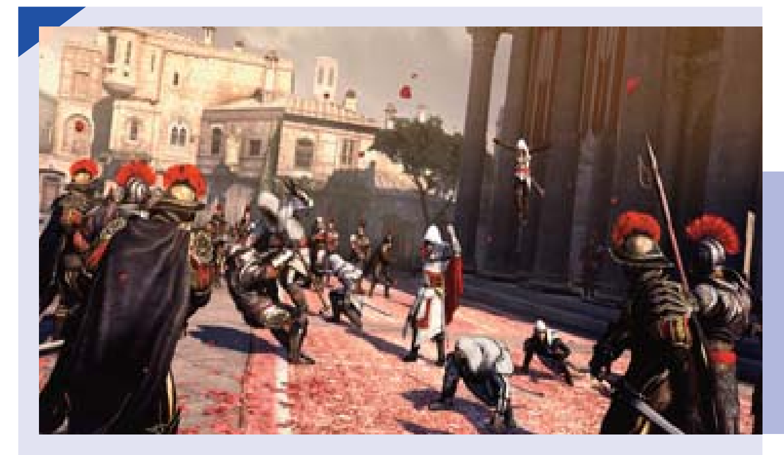
modo de spin-off con una historia paralela a la trama principal y basada tan sólo en el personaje o si realmente nos van a explicar algunos de los enigmas planteados hasta el momento.

Novedades jugables

Como era de esperar, se han mostrado en esta Gamescon una gran cantidad de novedades con respecto a Assassin's Creed 2.

Ahora podremos contratar a distintos aliados (arqueros, otros asesinos, etc) para que se oculten y, a nuestra orden, ataquen silenciosamente y liquiden rápidamente a nuestros adversarios. Un nuevo paso adelante, pero desafortunadamente en la direccción equivocada:

El principal problema de AC es que no premia que seas sigiloso y, lo que es peor, a veces hasta lo prohibe. Queremos ser nosotros los que nos ocultemos en las sombras, acechantes y letales. Queremos acabar con nuestros objetivos y salir de su residencia sin que nadie nos detecte y esto parece que va a seguir siendo imposible. El juego nos sigue proponiendo como reto infiltrarnos en las fortalezas de nuestras victimas silenciosamente y, una vez dentro, pasearnos por el atrio con una pose chulesca cual Darth



En las batallas contra enemigos múltiples, estos siguen esperando pacientemente su turno para ser destrozados. ¡Gracias, IA!



Vader, hasta llegar a los escasos soldados de la guardia personal y liarnos a espadazos con todos ellos. Esto no tendría por qué ser malo a priori, pero en el juego no consiguen enfocar correctamente la carga dramática y es frecuente la sensación de que te obligan a hacer algo que no quieres.

Como otras novedades, se han incluido destrucciones en los escenarios al más puro estilo Uncharted (todo un acierto) y peleas a caballo. Estas últimas utilizan la famosa "cámara de correr" de Gears of War o Mass Effect para aumentar la intensidad de las persecuciones y darles un aire más cinematográfico que le queda pero que muy bien.

Corriendo por los tejados

El sistema de control se ha mantenido intacto a pesar de algunas feroces e injustas críticas. Si bien es cierto que cuesta hacerse a él y que la falta de un botón para salto (éste es automático) a veces pueden jugarnos una mala pasada, una vez que se domina nos proporciona una sensación mezcla de control, velocidad y libertad que no existe en ningún otro título en el mercado. A direfencia de Prince of Persia o Uncharted, no hay un camino prefijado que seguir; la ciudad entera está a nuestros pies.

En definitiva, el modo campaña parece que nos ofrecerá un poquito más de lo mismo ligeramente refinado. Quien haya disfrutado con las aventuras de Ezio seguro que volverá a pasárselo bien con este juego, mientras que aquellos que sólo vieron repetitividad y tedio no apreciarán ninguna diferencia.

Para atraer a estos usuarios Ubisoft se ha sacado un as de la manga: un modo multijugador totalmente diferente a los diezmil modern warfares actualmente en mercado.

Las persecuciones a caballo se perfilan como los momentos más espectaculares

En vez de limitarse a añadir un modo todos contra todos, han decidido apostar por utilizar la magnífica ambientación del juego. Similar al genial "policías contra ladrones" en GTA IV, el principal atractivo será el modo "Wanted" en el cual cada participante tendrá un perseguidor que intenta eliminarle y una victima que asesinar.

Es en este modo donde sí que podremos ver un poco de sigilo puesto que de nuestra víctima no veremos en el radar su posición ,sino su cercanía. Esto nos obligará a detectar errores de comportamiento humano entre los NPCs, por ejemplo, el personaje que se va tropezando contra los puestos de fruta o aquel tipo que está escalando por las cornisas. Todo esto, además, sin llamar demasiado la atención ...¡para que no nos detecten a nosotros!

Asesinar con glamour

Porque no todo es ir corriendo a la vista de todo el mundo y apuñalar por la espalda, cada asesinato que cometamos estará premiado con una puntuación según su espectacularidad.

Así pues, el juego premiará al jugador que consiga seguir a su víctima, sin ser detectado, por los tejados y lo fulmine con un salto acrobático o maniobras similares.

En cualquier caso, lo que nunca podremos es detenernos y enfrentarnos a nuestro perseguidor: estamos obligados a mirar hacia adelante, a la persona que tenemos que matar. Pensad además que como escenario tenemos enormes ciudades llenas de personajes controlados por la IA. Una auténtica pasada.

Desde luego, este modo promete ser frenético y llenarnos de hilarantes historias para compartir con nuestros amigos frikis de asesinatos fortuitos o suicidios accidentales.



En esta ocasión no estaremos solos: tendremos a toda una hermandad de asesinos y ladrones a nuestra disposición



Correr por los tejados seguirá siendo altamente gratificante... ¡siempre y cuando no nos estén disparando!

Valoración:

La inclusión de modo multijugador es todo un acierto y seguro que le dará mucha frescura a una saga que lo necesitaba, pero falta ver si el modo campaña echa el resto y continua la historia explicada hasta el momento o si se conforma con contarnos una historia paralela, porque las novedades jugables parecen insuficientes.

En cualquier caso, es encomiable el empeño de Ubisoft en seguir apostando por mejorar una saga que de entrada se va a encontrar muchas críticas negativas tan sólo por el nombre.

TEXTO: A. GONZÁLEZ

SW The Force Unleashed II

Starkiller regresa con todo el poder de la fuerza

Una primera parte llena de muchas promesas, que al final resultaron incumplidas, se convierte en una segunda con mucho más potencial. Dos sables, menos rol, más acción y más variedad de situaciones con un contexto oscuro

La ambiciosa segunda parte de El poder de la fuerza se ha dejado ver en la Gamescom para mostarnos los cambios realizados con los que se pretende subsanar los errores del pasado. Las peticiones de los fans han sido atendidas, la primera: una mayor variedad de situaciones y solucionar el continuo aporrear de botones, tampoco gustó tener que entrar tantas veces en los menús para gestionar las habilidades del protagonista y también corregir un caprichoso sistema de control de la fuerza; pero primero, hablemos de lo mejor del juego, que ya



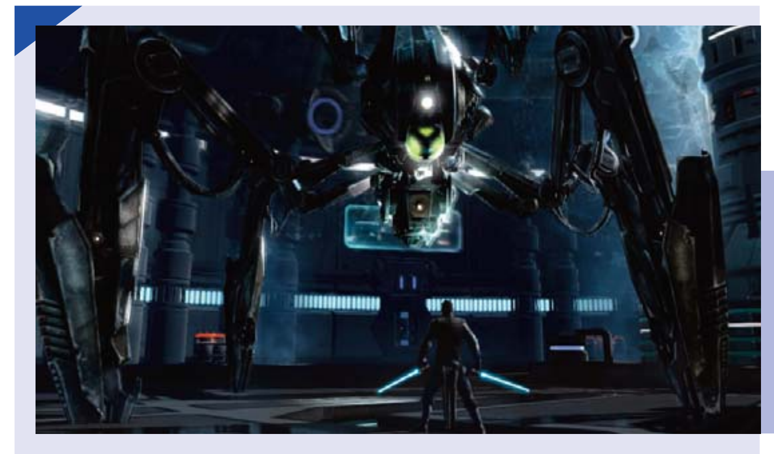
Con el sistema "Force Grip" se acabó la tremenda insatisfacción que uno sentía al querer agarrar objetos que lanzar al enemigo. Al menos, en parte

estaba presente en la primera entrega y que ha sobrevivio en esta secuela: la trama

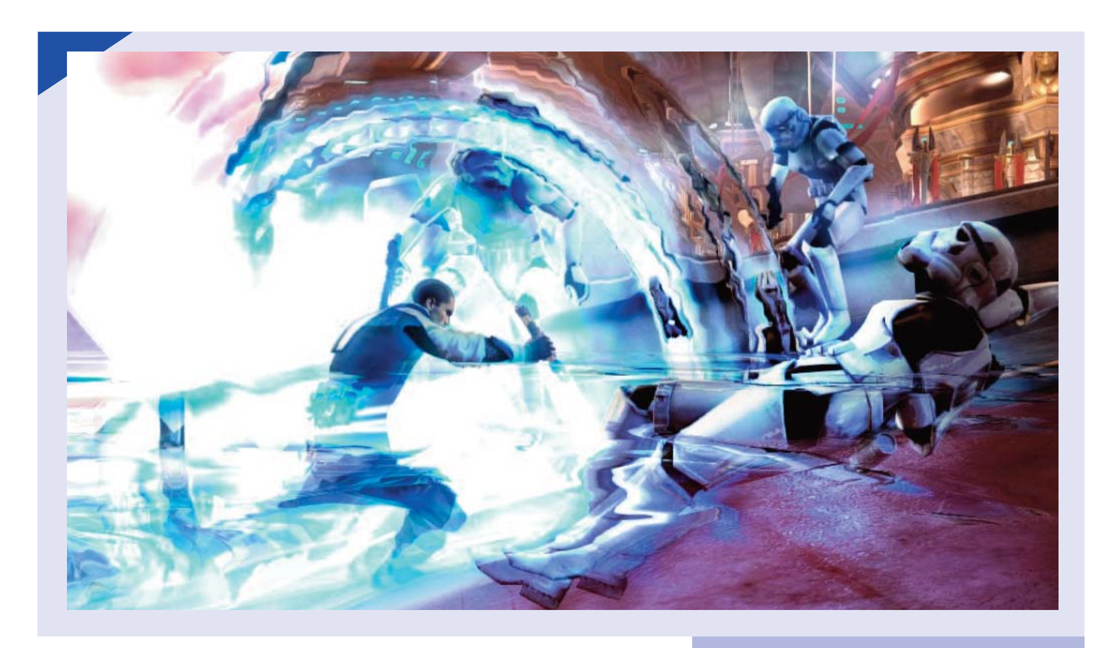
Starkiller y Star Wars

Lo que en un principio pudo ser un videojuego que destinado a contar alguna anécdota sin importancia dentro de la saga galáctica, se convirtió en la narración de hechos fundamentales entre la trilogía que acaba con el alma pura de Anakin y el comienzo de la verdadera Star Wars con Han Solo y Leia. Starkiller resulta ser un personaje clave en todo esto (si queréis que alguien os destroce hasta qué punto en clave, buscad otros medios o acabaos el primer juego)

Esta segunda parte continua la historia del discípulo de Darth Vader, sólo que ahora no es exactamente él mismo. Su propia identidad queda en entredicho y necesita encontrarla, recurriendo al mismo lenguaje de oscurantismo del que hizo gala la segunda (y mejor, según mi humilde criterio) película de La Guerra de las Galaxias. Ya habréis visto el maravilloso cameo que se marca Yoda, acogiendo al pupilo perdido entre la luz y la oscuridad, haciéndole caminar al interior de la cueva donde el propio Luke Skywalker tuvo que enfrentarse



Enemigos grandes, con sus QTE y sus rutinas de ataque y defensa; pero bajo el filtro del universo Star Wars, claro



La morralla se viste de blanco. Aprovecha las nuevas habilidades de la fuerza para hacerla desaparecer

con sus propios miedos. Por lo tanto, la búsqueda de una respuesta a quién es él en realidad, la cura que le ayude a dejar de tener los terribles flashbacks de su pasado que le atormetan y un amor perdido son los motores principales, narrativos de este juego. Bien por Lucas en este sentido.

A los mandos

El trabajo a nivel de jugabilidad es también encomiable y, sobretodo, humilde. No les ha costado nada reconocer que la manera en la que escoger los objetos con los que interactuar con la fuerza era pésimo, por lo que lo han modificado completamente, permitiendo que un halo azul rodee nuestra elección a la hora de coger con nuestros poderes lo que queramos, prometiendo una buena respuesta (por lo general) Este mejor uso de nuestras habilidades no sólo se reduce al combate en sí, al empleo de un uso indiscriminado del imaginario jedi para arrasar con todo bicho que se nos ponga en medio, sino que también se han introducido estas mejoras para dar paso a una mayor presencia de puzles, bastante sencillos en su mayoría, con la intención de aportar más variedad al desarrollo y estrategia a los encuentros. También se ha corregido la continua entrada y salida de menús para tratar con los combos, predominando ahora los más populares y aliviando ese continuo tránsito. El empleo de la fuerza se une al de la propia espada, ahora entraremos, por un breve espacio de tiempo en un modo furia con el que seremos capaces de desatar toda la fiereza de nuestras capacidades por un limitado tiempo.

Impresiones generales

No es buena señal que recientemente se haya sabido que el nuevo presidente de

Lucas Arts ya haya dicho "no" a una posible tercera entrega y el director creativo haya abandonado el barco antes de la finalización del título.

Técnicamente, el juego luce sensiblemente superior al primero y es cierto que las mejoras en la jugabilidad se agradecen pero no resulta especialmente sorprendente. Las mecánicas se asemejan demasiado a muchas cosas y da la sensación de, que en lugar de buscar novedades y características propias del univeros Star Wars, han adaptado su rico mundo a una aventura de dolor, traición y Hack and Slash demasiado convencional. Están los QTE, los movimientos de cámara que pretenden ser cinematográficos, los enemigos grandes, los combos... Hay demasiados lugares comunes,otra vez, dejando todo el valor de la franquicia, todo lo que realmente nos importa en una historia que sucede seis meses despúes del primero, con demasiados pasillos que resultan, en ocasiones, vacíos y poco interesantes

En la Gamescom

De todos modos, The Force Unleashed 2 tiene nuestro voto de confianza. En la demo presentada en la Gamescom se mostró una fase de caída libre en donde el protagonista hacia las veces de nave de un shooter, además Bobba Fett hará acto de presencia yendo tras nuestros pasos y la trama realmente promete.

El título genera todavía muchas dudas pero mantiene un aspecto mucho más sólido que su antecesor, es necesario comprobar cómo todos los nuevos elementos quedan integrados en una partida larga para descubrir si pasa de ser el juego meramente entretenido que tiene toda la pinta de ser a convertirse en la experiencia Star Wars definitiva. Lo sabremos en octubre



A nivel jugable se han añadido cosas nuevas, pero la base siendo la misma que la del primer título: avanza, corta y emplea la fuerza



El juego llegará el 26 de octubre de este mismo año, para hacer la espera más llevadera, tendremos demo; aún sin fecha

Valoración:

Un sabor agridulce, las nuevas características se reciben con los brazos abiertos pero aunque consigan subsanar los errores de la primera entrega no abren un camino para ofrecer nada especialmente sorprendente. Puede que se quede en un mero Hack and Slash basado en la franquicia más famosa del mundo, dejándose jugar y haciéndonos pasar buenos ratos pero nada más. El tiempo lo dirá

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ



Pro Evolution Soccer 2011

Vuelve el “tiki-taka”

Pro Evolution Soccer no falla a su cita anual con los aficionados y prepara con su nueva entrega el salto que necesita la saga. Cambios en el control, en los movimientos y en la libertad del usuario para intentar recuperar el trono perdido

Como todos los años vuelve la liga, y con ella, los juegos de fútbol y su propia guerra: PES vs FIFA.

Después de varios años a la sombra en Next-Gen, el equipo de Seabass parece haberse puesto las pilas y haber hecho caso al feed-back realizado por los aficionados a la saga. Siendo esto último lo más valorable y notable, ya que, por lo visto en los últimos códigos que hemos podido observar, el juego se ha renovado con creces respecto a su antecesor en varios aspectos que os vamos a comentar y que nos han dejado



El nuevo sistema de pases nos hara disfrutar de los partidos de futbol en estado puro. Llegando a realizar jugadas de ensueño.

con “buen sabor de boca”.

En primer lugar comentaros que el aspecto gráfico del juego ha sido renovado, tanto los menús como el aspecto general del juego. Todo esto da la sensación de que estamos viendo un partido de fútbol real. Pro Evolution Soccer 2011 ofrece una evolución gráfica patente con respecto al año pasado. Con jugadores mucho más reconocibles y definidos y con unas animaciones más fluidas, podemos ver como PES 2011 ofrece una clara mejora gráfica con respecto a la versión 2010.

Es verdad que no es tan espectacular como la anterior, donde la mejora aún era más patente, pero sí es cierto que el nuevo sistema de iluminación de Pro Evolution Soccer 2011, le da una calidad mucho mayor que en ocasiones anteriores.

En cuanto a la jugabilidad, los jugadores se mueven sobre el campo de una manera más lógica, obedeciendo más patrones futbolísticos que podemos ver sobre el terreno de juego. Konami ha ido más allá y h querido dotarlo de dos toques únicos.

En primer lugar, un nuevo sistema de pase, llamado de 360º. Mediante este sistema de pase no sólo pasas a un jugador, sino que también puedes optar por pasar a una posición, todo esto acompañado de una barra de fuerza, con lo que la simulación de estos será total. Así como la integración de un sistema de control de 360º por lo que ya no volveremos a jugar “sobre raíles”. Este último todavía no está muy ajustado pero, según cuentan, estará saneado en la versión final, así iros olvidando de la cruceta.

La IA se ha mejorado notablemente, ahora el equipo contrario defiende y ataca con mayor precisión, así como los árbitros han sido renovados, aunque todavía cometen fallos, pero esperemos que lo solucionen en la versión final.

Para terminar deciros que se han implantado nuevos modos de juego como la Liga Master Online de la que hablaremos más detenidamente en la review, así como nuevas licencias y un completo editor de estadios.



Los menús han sido renovados, ahora el apecto visual es muy agradable y acorde a un juego next-gen





Valoración:

Sin lugar a dudas estamos ante la resurrección de una de las sagas más prestigiosas del deporte rey.

Con un remodelado apartado gráfico, 1000 nuevas animaciones, la revisión de la IA, los nuevos sistemas de control, un increible editor y un largo etc. Parece que este año PES 2011 está dispuesto a luchar seriamente por el trono futbolístico. Y todo hace pensar que, si no se tuercen las cosas y pulen algunos defectos de IA y animaciones toscas, se lo va a poner muy difícil a su eterno rival.

Habrá que esperar al 30 de septiembre para salir de dudas

TEXTO: JORGE SERRANO



FIFA 11

Vuelve el campeón

La temporada 2010-2011 está comenzando sin solución de continuidad por la Copa Mundial de Sudáfrica, ya están preparados los jugadores, los estadios, los aficionados, ... y como no, también lo están en EA Sports con su FIFA 11

No es sencilla la tarea de EA Canada de mejorar año a año un producto tan redondo como es, a día de hoy, el simulador de fútbol FIFA lo suficiente como para que justifique su compra más allá de porque se hayan actualizado las plantillas; el hecho de que Konami se haya dormido en los laureles en los últimos tiempos tampoco ayuda ya que está demostrado que la competencia estimula la imaginación. A ello le añadimos que solo hace unos meses que se lanzó al mercado el juego de la Copa del Mundo Sudáfrica 2010 que ya incluía novedades jugables respecto a FIFA 10. La pregunta en este tipo de juegos es siempre la misma ¿que trae de nuevo? y más aún ¿justifica el comprar el juego a quien ya tenga la edición anterior o el título del Mundial? EA Sports considera que la respuesta a la segunda pregunta es que sí y las respuestas a la primera son las que lo justifican.

Aparte de las habituales mejoras gráficas (se está mejorando mucho la apariencia física de los futbolistas), las licencias oficiales de la mayor parte de las ligas más importantes y los innumerables modos de juego a los que nos tiene acostumbrados EA, FIFA 11 ofrece dos mejoras jugables que prometen modificar el futuro de los simuladores de fútbol. La primera de ellas se denomina Personality +, un sistema por el cual cada jugador no tendrá solo unas características númericas que definen su comportamiento durante el partido, sino que recibirán las virtudes ¿y defectos? reales, así Cristiano Ronaldo realizará sus habituales regates, Iniesta sus característicos giros con el balón y jugadores que en la realidad tienen una gran visión de juego



como Kaká o Xavi serán capaces de dar un pase por donde el resto no ve el hueco. Esta personalización de los jugadores llegará también a los porteros, que son los que más novedades van a recibir, mejorando su Inteligencia Artificial y pudiéndose manejar en los partidos online que pasan a ser el tan deseado 11 vs 11.

La segunda gran mejora es el denominado modo Pro-Passing, los pases y tiros se verán afectados por las características del jugador, su posición en el campo, su fatiga y muchos otros aspectos, y además tienen un factor aleatorio por lo que no será tan sencillo como hasta ahora, llevar la pelota hasta un compañero.

Otras mejoras que habían solicitado los jugadores también se ha incluido en este FIFA 11, algunas de ellas son la posibilidad de personalizar los gritos y cánticos de las aficiones con ficheros de sonido que asignaremos a distintos eventos durante el partido o el que podamos grabar las repeticiones en el disco duro de nuestra consola o en los servidores de EA.

Quienes más diferencia notarán respecto a la edición de la temporada pasada serán los jugadores de PC, tras un buen número de años viendo con envidia como sus juegos eran claramente inferiores a los de las consolas de nueva generación, por fin recibirán un FIFA creado por la propia EA Sports, sobre la base del FIFA 10 y desarrollado para aprovechar las posibilidades de la plataforma, un buen número de jugadores que, tras una larga temporada de maltrato videojueguil, verán como pueden volver a disfrutar del deporte rey en sus ordenadores.

Personality + y el modo Pro - Passing son las dos mejoras principales de FIFA 11

Valoración:

Para muchos de los que consideramos FIFA 10 el mejor y más completo simulador de fútbol de la historia, la edición de esta temporada supone por un lado una ilusión de ver como se ha mejorado y por otro el miedo a pagar una buena cantidad de euros por algo que ya tenemos en casa. EA Sports asegura que han puesto toda la carne en el asador para ofrecer novedades lo suficientemente jugosas como para que todos los que pasemos de nuevo por caja no nos arrepintamos en absoluto.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

FF: The 4 Heroes of Light

Una fantasía con sabor a 8-bits

Después de los remakes de FF III y FF IV Matrix Software nos sorprende con una aventura de corte clásico pero llena de innovaciones jugables. Llegará muy pronto a la pequeña portátil de Nintendo

Cuando se anunció el título Final Fantasy: The 4 Heroes of Light, la percepción general era que nos encontrábamos ante una muestra más de la falta de ideas de la industria japonesa; la enésima revisión de la misma aventura de siempre: pues sí y no.

Si pensamos en este juego como una continuación del espíritu de FFIV nos llevaremos un buen chasco: no estamos ante un título inspirado en la generación de 16-bits, sino que Matrix Software ha decidido ir un pasito más atrás y transportarnos hasta la época de la NES.

Desde el título del juego (evocando al primer final fantasy) hasta la música (descaradamente retro) nos da a entender que Final Fantasy: The 4 Heroes of Light está hecho para aquellos que tuvimos la suerte de disfrutar en su momento de los primeros RPG de consola, creando un sentimiento de nostalgia videojueguil que convierta en una virtud las carencias argumentales del mismo.

Evolución jugable

Sin embargo, todo lo explicado no significa que desde los desarrolladores se haya ignorado cualquier posibilidad de mejora. Si bien el concepto del juego sigue siendo (aunque por una vez, a propósito) arcaico, el sistema de combates sí presenta sustanciales diferencias con respecto a títulos de 8 y 16 bits e incluso aborda problemáticas complejas.

Uno de los puntos negativos de cualquier JRPG tradicional es la imposibilidad de usar nuestras habilidades más potentes con frecuencia, teniendo que reservarlas para el jefe final. Para evitar esto se recurre a un sistema similar al visto en Wild Arms 5: cambiamos

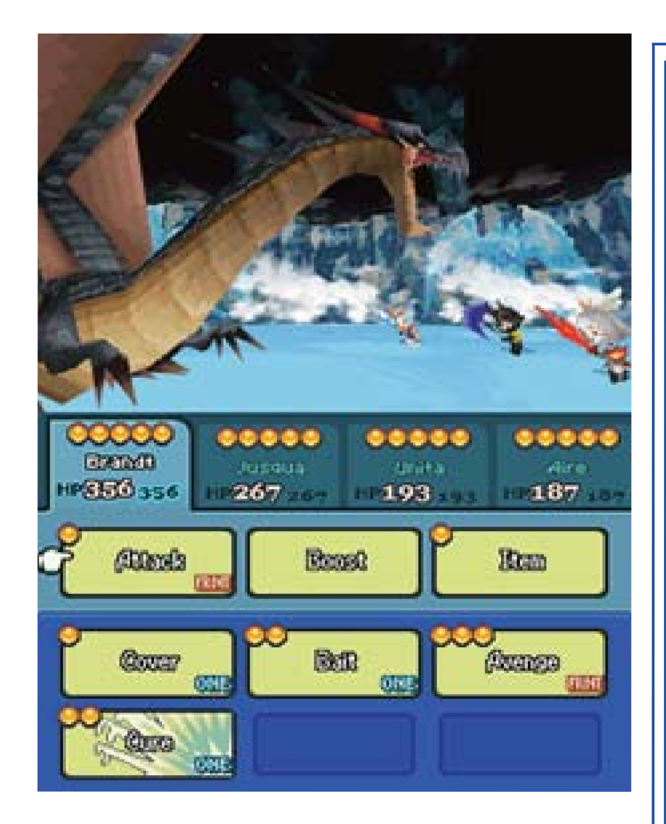
los MP clásicos por puntos de habilidad (AP) que nos permitirán ejecutar un número determinado de habilidades por combate y que se regeneran por completo al acabar este. De este modo se introduce un elemento táctico en los combates ya que podemos emplear siempre nuestros ataques más potentes, pero no podremos abusar de ellos contra los jefes finales. ¡Al fin un reto diferente!

La libertad

Alejándose del pasilleo que ha invadido las consolas dom ésticas,en esta ocasión se nos promete un enorme mundo que explorar con libertad, lleno de lugares secretos y misteriosos. Pero esta libertad no termina aquí, sino que se ha trasladado también al sistema de jobs.

Muy en la línea de lo propuesto por FF XIV, podemos cambiar libremente el trabajo de nuestro protagonista tan sólo con cambiarle el gorro que llevan equipado. Además, estros jobs no están limitados por niveles de forma que podemos experimentar con las distintas combinaciones que queramos sin sufrir las penalizaciones de tener poco nivel. ¡No se puede tildar a este juego de conservador!





Valoración:

Una mezcla por partes iguales de amor retro y frescura jugable en un género que tan sólo nos depara sinsabores últimamente es siempre una buena noticia.

Habrá que ver si, tras el encanto inicial, el argumento consigue enganchar (sobretodo a los jugadores más jóvenes) pero lo visto hasta ahora promete.

TEXTO: A. GONZÁLEZ

Bulletstorm

Orgía de sabia destrucción



Bulletstorm es la colaboración de People Can Fly y Epic, una space opera con ganas de contar una historia, pero sobretodo ganas de machacar, aplastar y destruir a todo bicho que se mueva; y nos dan puntos por ello

A primera vista, Bulletstorm parece tenerlo todo: un aspecto visual impactante, armas extrañas y brutísimas, casquería, gore, monstruos, derrumbe, destrucción y el gadget estrella de esta generación: el gancho. Atrapa a tus enemigos, dales una patada, clávales una bomba en el culo y hazlos explotar. Recibiarás puntos por cada cafrada que hagas; y todo a ello a muy buen ritmo, con luces y explosiones por todas partes, gritos y pasillos llenos de oportunidades y coberturas donde guarecernos, cambiar de arma y planear nuestro nuevo golpe. El juego es hábil moviendo al jugador por el campo de batalla, siendo capaz de desplegar con facilidad todas las opciones de nuestro protagonista. El escenario parece estar vivo y no dejan de sucederse caídas de edificios, apariciones de monstruos gigantescos que ambientan a la perfección la odisea espacial del bueno de Grayson Hunter

El cazador cazado

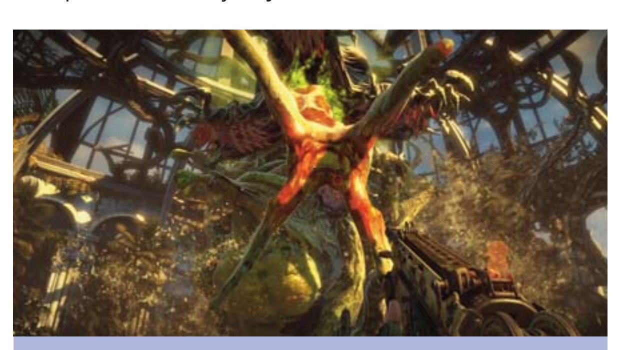
Bulletstorm cuenta la historia de Gray, un hombre encargándode acabar con la vida de un hombre a priori bueno pero que, en el momento de encañonarlo, descubre bondad en él y no lo mata. Considerado un traidor, Gray se convierte en un criminal buscado y aquí comienzan los problemas. Partiendo de una trama sencilla, lo cierto es que el estudio pretende construir una historia sólida donde los tiros y la casquería se unan con la narración, sin necesidad de largas secuencias cinemáticas. Conoceremos gente, visitaremos lugares y nos sorprenderemos con numerosos giros de guión; pero que quede claro, esto no es Gears of War, aquí hay algo importante que contar.

El látigo eléctrico acorta las distancias, súmalo a la carrera y al poder de tu bota y...

Puntos y escopetas

La clave para avanzar en el juego es matando de manera ingeniosa; no sólo consiste en escoger el arma y disparar, sino en hacerlo de forma cool y efectiva. Lanza el gancho, deja caer una carga energía, lanza al aire a tus rivales y machacales a cámara lenta en el aire, patéales el pecho con tu bota y recibirás más puntos, con ellos podrás levelear y mejorar tus armas para ganar efectividad.

Bulletstorm también introduce algo fundamental para que en lo jugable sea redondo y es el avance rápido de cobertura en cobertura, combinado con todo lo demás, ha conseguido dejar muy buen sabor de boca en la Gamescom, ahora roguemos por un multijugador cooperativo y ya...



El juego es todo un espectáculo visual, tanto los escenarios, como los enemigos como los efectos de luces y explosiones son un placer para los sentidos

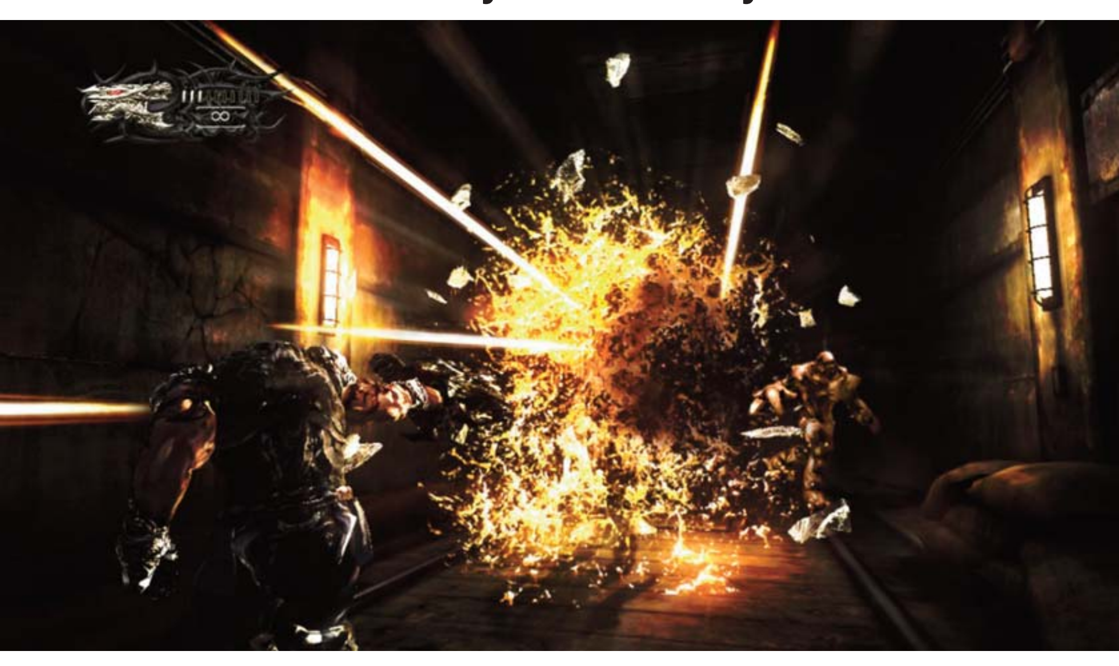
Valoración:

Consigue sorprender dentro de un género con demasiados pesos pesados y eso ya es muchísimo. Apetece jugar más a él para descubrir si es capaz de mantener su increíble ritmo en partidas de más duración

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

Quantum Theory

El Gears of War de Playstation 3 ... y Xbox 360



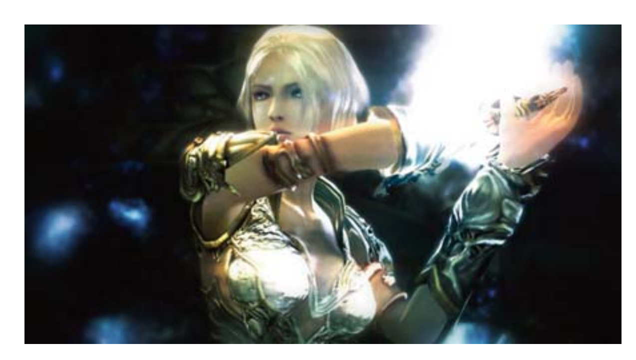
Marines espaciales hipermusculados protagonizan un shooter en tercera persona en el que la variedad de armas y el sistema de coberturas toman un especial protagonismo ¿no hemos visto esto ya antes?

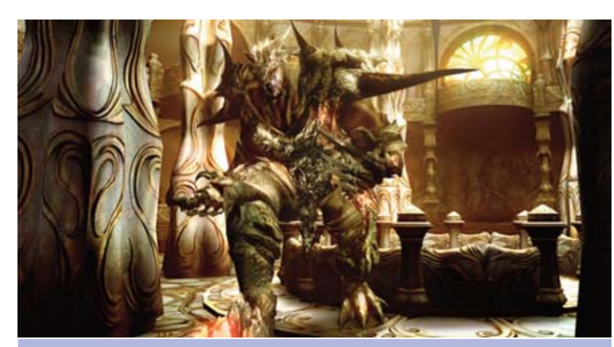
La polémica ha acompañado a Quantum Theory desde su anuncio. Primero se presentó como el Gears of War de Playstation 3, se prometía un juego de la calidad de la obra de Epic para la consola de Sony y esto llevó a las consiguientes comparaciones y batallas de los fanboys en foros. Tras la fusión de Tecmo con Koei Co. se anunció que sería multiplataforma y las imágenes y videos mostrados dejaban el título muy por debajo de su referencia, del cual por cierto, los desarrolladores trataron de desligarse prometiendo novedades jugables y una historia más profunda y desarrollada (esto último no es difícil). Un retraso en el lanzamiento del juego da esperanzas de que el Team Tachyon haya realizado un esfuerzo final logrando mejorar el aspecto técnico del juego y haya introducido las suficientes novedades como para que Quantum Theory no pase a formar parte de la enorme colección de juegos que no son más que una copia de otro título de éxito.

Quantum Theory nos situa en un futuro postapocalíptico en el que lo que queda de la raza humana sobrevive a duras penas en pequeñas aldeas denominadas "Cocoons" (¿homenaje a la película de Ron Howard?). Tomamos el papel de Syd, un corpulento soldado que al incorporarse a la milicia humana le asignan como misión investigar la aparición de una torre de la que procede un mal denominado Erosion, que amenaza con eliminar la escasa vida que queda sobre la Tierra. No tardará mucho en darse cuenta de que la torre es un organismo vivo y cambiante, lo cual es el aspecto más original del juego, ya que una zona puede ser totalmente diferente al pasar de









Tecmo promete un título diferente de los Gears of War, ojalá se cumpla y Quantum Theory tenga personalidad propia

nuevo por ella o un elemento tras el cual hayamos buscado cobertura puede desaparacer o desplazarse de repente. La Erosion será nuestro enemigo a lo largo de todo el juego que se desarrolla en un 95% del tiempo en la torre. No afrontaremos solos la misión, en los primeros compases del juego se nos unirá la bella y ágil Filena, un personaje que nos ayudará a lo largo de toda la aventura y a la cual podremos encargar tareas pero no controlar. Una pena que el Team Tachyon no haya incluido la opción de que un segundo jugador controlase a Filena ya sea online o a pantalla partida de tal forma que permitiese jugar la historia principal del juego en modo cooperativo. Hubiese dado al juego unas posibilidades mucho mayores y más interesantes al combinar las distintas características de dos personajes tan diferentes.

En cambio, si se incluirán hasta cuatro modos de juego online diferentes que incluirán tanto el juego cooperativo como el competitivo para hasta 16 jugadores.

Valoración:

Un juego al que el "hype" previo ha perjudicado más que ayudado, será difícil ser objetivos a la hora de analizar un juego del que se han escrito tantos comentarios, comparaciones y noticias. No sería al primer juego que a pesar de unos inicios de este tipo al final se destapa con una calidad superior a la media pero esto no suele ocurrir. Ojalá ese sea el caso de Quantum Theory y el trabajo de Team Tachyon lleve a las tiendas un título original, jugable y profundo que no precise de la fama de otros para convencer a los jugadores.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

PE: The 3rd Birthday

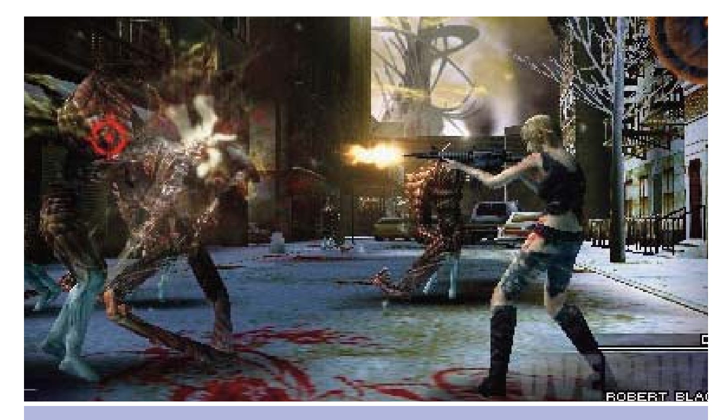
Vuelve Aya Brea

Parasite Eve es una saga fetiche, relegada al olvido por Square-Enix desde hacía mucho tiempo. La primera entrega no llegó a España y era grandiosa, muy experimental y extraña, con un buen número de aficionados que querían más

La segunda parte, la que sí nos llegó, perdió aquel invento mezcla entre juego de rol, acción y turnos que tan bien funcionó para perderse en una jugabilidad más convencional que iba más con los tiempos que corrían. Para esta tercera ha sucedido algo parecido, convirtiéndose en una aventura shooter en tercera persona donde disparar, escoger el arma más adecuada y disparar.

El E3 y la Gamescom

En el E3, donde se enseñaron secuencias de batalla contra enemigos finales y el sistema de pirateo de mentes parecía que nada



Los “Twisted” atacan Nueva York y nuestro deber es enfrentarlos, empleando los cuerpos de un escuadrón que nos encargaremos de poseer

podía fallar. Aya Brea puede tomar posesión de los cuerpos de sus soldados para convertirse en ellos y saltar al combate, produciendo una dinámica muy inteligente capaz de dar mucho juego, opciones que no solo se limitan al ataque.

Con la reciente Gamescom, las buenas impresiones cambiaron a peor. El gameplay corriente, en el que avanzamos de un punto a otro, se muestra demasiado pasillero, guiándonos por caminos donde parar y disparar cuando aparezca un bicho y saltar con una voltereta en el momento adecuado para esquivar su golpe. Normalmente, esto no tendría por qué ser necesariamente malo ya que hay muchos títulos que se sirven de esto y funcionan, pero para alguien que adora la franquicia, el cambio de jugabilidad se le antoja demasiado simplón.

Pero lo bueno de Parasite Eve no está en lo que se pueda ver en un vídeo, sino en su corazón de RPG: seguiremos pudiendo subir de nivel, ganar nuevas habilidades y potenciar nuestros ataques, además, el sistema con el que jugar con los cuerpos de nuestros soldados en la guerra contra los Twisted (unas criaturas que están atacando Nueva York) promete dar ese punto de profundidad que, a primera vista, parece no tener el juego. Enfocando a uno de nuestros soldados, entraremos en él, se convertirá en Aya y a disparar.

El guiño freak lo encontramos en la manera de marcar los daños que recibe nuestra protagonista, cuya ropa va cayendo con cada impacto.

Aya Brea

Las impresiones mejoran con el cariño que el fan puede tener a a la protagonista, una Aya ya madura envuelta en una historia apocalíptica que tiene muy buena pinta, una vez más, NY en peligro. Técnicamente el juego luce a un nivel magnífico, dando muestra de la maestría que la compañía ha adquirido en su continuado soporte a la portátil de Sony.



Las dos primeras partes podrían salir para PSN, siempre que el autor de las novelas y Square-Enix lleguen a buen puerto





Valoración:

Las mecánicas básicas pueden parecer sosas, pero el título esconde mucho más en su corazón. Dependerá mucho de si le dan más peso al componente estratégico o al de acción, nuestra valoración final, así como saber como estructuran el juego. Permaneced atentos a lo que puede ser el resurgimiento de la saga.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

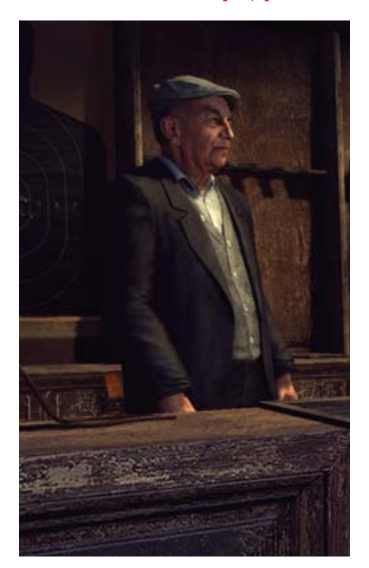


desarrolla: 2K cech · **distribuidor:** 2k· **género:** acción/aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Mafia II

Jugando a ser Vito Corleone

Despues de haber visto el GTA del oeste en Red Dead Redemption, muchos malesperaban el que iba a ser el GTA de los años 40. Se había avisado durante mucho tiempo, pero aun así hay quien se negó a creer



Mafia II se aleja totalmente de los prejuicios, por otra parte totalmente infundados, que lo situaban en la órbita de los sanbox. Y la realidad que esconde en su interior es bien distinta. Si algo es el título de 2K, es un simulador de lo que debía ser un gangster en los duros años de la postguerra.

El juego, a diferencia de otros que catalogamos como semejantes, no tiene una historia que sirva de pretexto para hacer el cabra todo lo que queramos. Lo que nos vamos a encontrar es precisamente el lado contrario: un juego totalmente sometido al yugo de un guión. Una historia tremenda, realista y desgarradora, pero que tiene como contrapunto una disminución notable de la diversión pura y directa.

La épica de Vito Scaletta narra su ascenso desde lo más bajo de la organización, hasta que se convierte en un temible capo

Mafia II presenta tantas luces y sombras que es imposible discernir el punto medio. Acabarás adorándolo. O lo aborrecerás por ser demasiado serio

de la Cossa nostra. Un viaje que lejos de lo que pueda parecer, nos durará un suspiro. Hecho que debe agradecer en su totalidad a la ausencia de misiones secundarias de interés y con incidencia en la historia, y a un desarrollo capitular donde las misiones se suceden una detrás de otra. Si hemos de buscar un referente cercano en concepto de juego y puesta en escena, el que mas se asemeja, sin lugar a dudas es la franquicia The Getaway.

Pero las 12 horas que puede llevarnos completar la aventura consiguen una inmersión como muy pocos juegos pueden presumir. Y todo ello gracias a la magnífica ambientación que trae en su interior.

Esta sin lugar a dudas es de lejos el punto fuerte sobre el que se sustenta Mafia II. Y la máxima responsable de que lo que estamos jugando, sea creible y nos haga partícipes de ello. Empire Bay, la ciudad donde transcurre la historia, goza de una recreación casi enfermiza de como debía ser una ciudad piloto en los convulsos años 40. Todo lo que uno pueda llegar a imaginarse, está perfectamente recreado en la pantalla.

Pero pasear por estas calles deja un regusto tremendamente amargo en cuanto entonamos el inevitable " Y si..." La sensación de haber desaprovechado voluntariamente las posibilidades que ofrece un escenario de este calibre exige replantearse la propia esencia del título. ¿Que hubiera pasado si en vez de las monótonas y escasas misiones secundarias se hubiera abierto un poco más el abanico? Y por el amor de Dios ¿Que hubiera pasado si se hubiese incluido un modo multijugador? Hay un mundo con mil y una posibilidades. Y para-

La alargada sombra

Ya en su primer capítulo, Mafia fue puesto frente a frente contra GTA III. Y sin embargo, su parecido es meramente testimonial. Mientras uno apostaba por la diversión que reside en el caos mas absoluto, el otro abogaba por contar una historia y recrearla hasta la extenuación.

Han pasado 8 años desde aquél entonces, y sistemáticamente se han cometido los mismos errores. Si RDR era el GTA del Oeste, la divagación ha llevado a pensar que este iba a ser el GTA de mafiosos. Una vez quitadas las caretas, y puestas las cartas sobre la mesa, el error de Mafia II seguirá siendo el ser el hermano bastardo y "soso" de GTA. Poca gente va a saber apreciar sus virtudes, porque ya fue juzagado de antemano. Y sus defectos, aún se van a ver mas magnificados.



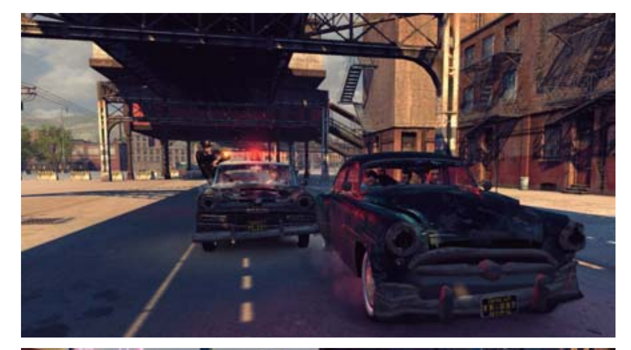




dójicamente, lo único que podemos hacer, es pasear. Pasear por una hermosa ciudad. Y poco más...

Es por eso que el propio título nos obliga a jugarlo de un tirón, puesto que las alternativas fuera de lo que está estrictamente marcado por el guión son practiamente inexistentes. Y no van más allá de ir a comprar, asaltar alguna tienda, robar vehículos o acudir al taller a intentar personalizar (y poco), nuestro vehículo.

Además, como se mencionó anteriormente, el juego queda tan sujeto a la historia, que nuestro grado de iniciativa resulta extemadamente comprometido. Puede resultar un extremo, pero lo que Mafia II nos ofrece es una serie de tiroteos y largas fases de conducción provocadas por la lentitud de los vehículos de la época. Casi todas esas fases de combate, tiroteo y fuego cruzado ocurren en interiores, donde en la versión final se ve erradicado





la caida de framerate que tantas ampollas levantó con la demo.

Vale, en Gears of War sólo hay balas. Sí, pero tampoco nos engañemos. Esto no es un Gears, y los enemigos no vienen en hordas de 30 y durante varios minutos. Y aquí además hay que añadir otro problema derivado. Y que curiosamente está provocado por una gran virtud del título: su jugabilidad.

Resulta tremendamente encomiable el esfuerzo puesto en este apartado, ya que a los pocos minutos tendremos la sensación de controlar perfectamente todos y cada uno de los movimientos de Vito. Sin extraños. Sin las típicas “cosas raras” que siempre acaban ocurriendo para dejarte vendido, en el peor momento y bajo la peor situación posible. Aquí no. Aquí los controles responden de una forma maravillosa. Y por extensión, en un sistema de coberturas dificilmente mejorable. Repercusión directa: El juego se torna demasiado fácil. Y si a ello unimos el alto poder regenerativo de Vito, el resultado es una película interactiva donde resulta bastante complicado ver la pantalla de Game Over. Y por ende, una ausencia de reto palpable.

Y en cambio nos encontramos, a juego con la ambientación, una banda sonora y un elenco de voces que engarzan perfectamente con el juego.

Mafia II es un juego de contrastes. Y son tan sumamente marcados que no hay cabida para el termino medio. Unos lo van a acabar amando. Otros renegarán de él por haber esperado lo que nunca prometió. Y en medio, una hermosa Empire Bay.

Conclusiones:

Para degustar Mafia II hay que tener muy claro que es lo que ofrece. Y que es lo que no. Y lo que ofrece es una aventura totalmente dirigida de disparos y conducción bajo una ambientación que abruma. Y lo que no: todo lo demás.

Alternativas:

Como se indica en el análisis, su referente mas cercano por apuesta es la que en su momento vimos en la serie The Getaway. Si lo que buscas es un juego “parecido” de disparos: Uncharted.

Positivo:

- *Ambientación ultratrabajada*
- *Excelente jugabilidad*

Negativo:

- *No hay misiones secundarias*
- *Sin multijugador*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	90
duración	70
total	80

Una segunda opinión:

Si lo que buscas es recrear hasta el último suspiro de como es y donde vive un mafioso, vas a salir muy satisfecho con su adquisición. Muy pocos juegos pueden presumir de gozar de una ambientación más conseguida. Su gran lunar sin embargo es que no sabes que hacer con esos momentos de libertad que el juego te ofrece. Y su escasa duración.

Jose Luis Parreño



desarrolla: blizzard · **distribuidor:** activision-blizzard · **género:** rts · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

Starcraft 2

El mismo juego de siempre, como nunca

Tras 12 largos años de espera a sus espaldas, Starcraft 2 se ha convertido en un monstruo alimentado por su propio "hype". Se acabaron las especulaciones, ya solo podemos decir una cosa: Jim Raynor ha vuelto



Cuando uno se pone a analizar la secuela de uno de los juegos más arraigados en la cultura gamer de PC como es Starcraft, se encuentra con un conflicto interno: ¿Se debe analizar como un producto independiente? ¿O como la secuela de un juego que de por sí levanta muchas expectativas?. Elija la opción que elija, el intrépido analista no evitará la confrontación con el "fandom", siempre deseoso de recordar a la comunidad cuan perfecto es "su juego" y a desacreditar a todo el que opina lo contrario. Un servidor no se considera fan de Blizzard, así que voy a intentar ser lo más objetivo posible al redactar este análisis, lejos de la euforia colectiva.

Comenzaremos diciendo que Starcraft 2 no decepciona. Y eso ya es mucho decir: Se trata de un juego que rebosa calidad y cuidado en todos y cada uno de sus apartados. Para los que no conozcan la primera parte diremos que SC2 es un RTS de corte clásico, con elementos de gestión econó-

Starcraft 2 no decepciona: Rebosa calidad por los cuatro costados

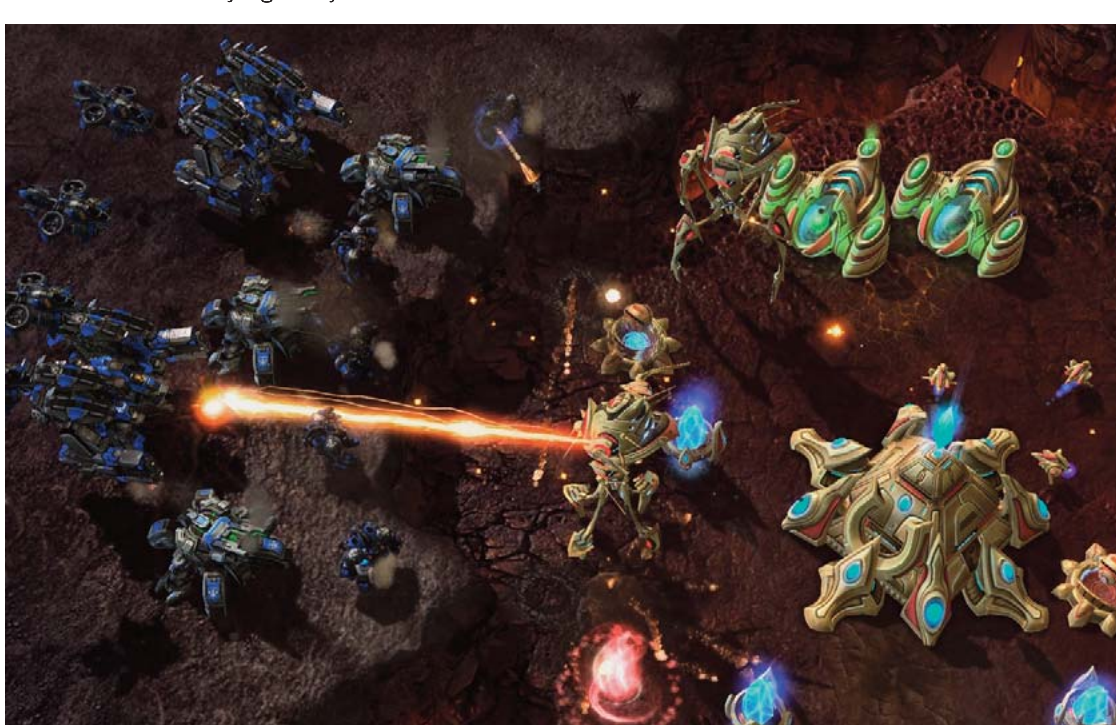
mica y militar, pero completamente focalizado en la ofensiva y el uso de habilidades de cara al conflicto: No es un juego de estrategia, es un juego de tácticas. Un juego que te obliga a jugar bien tus cartas para ganar. Eso se ha conseguido mediante una sencilla estrategia: Coger gran parte de las unidades de la precuela y añadirles decenas de habilidades nuevas, y equilibradas entre si. Una solución inteligente, aunque demasiado conservadora para algunos, que esperaban que la saga diera un paso hacia adelante y se reinventase.

Independientemente de eso: la cosa funciona. Se ha conseguido un equilibrio notable entre facciones, y en general la comunidad está bastante satisfecha con ello. Pero el precio a pagar ha sido la ausencia de innovación en lo que sistema de juego se refiere. Con SC2 tenemos un juego muy pulido, pero un poco anticuado de concepto: El juego no admite coberturas, no se pueden aprovechar los elementos del terreno para defender posiciones (Más allá de los tradicionales cuellos de botella), y la total ausencia de formaciones nos hace viajar en el tiempo hasta el Age of Empires 1 (Porque vale, es absurdo que los Zerg vayan en formación, ¿pero qué pasa con los Terran y los Protoss?). Detalles como estos evidencian que, quizás por miedo a estropear algo que funciona, o quizás por pura comodidad, se ha optado por el camino fácil.

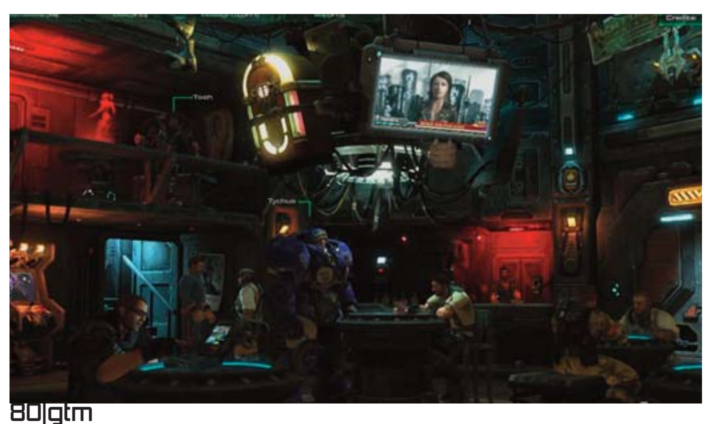
Arte y técnica. Ya hemos visto que SC2 asienta sobre una base jugable sólida, ¿pero que hay de la ornamentación? No cabe duda de que la dirección artística del juego ha sido el apartado donde los desarrolladores han arriesgado más: La estética de los gráficos recuerda a una revisión del

La polémica

Desde que Starcraft 2 fuera anunciado, la información hasta el lanzamiento nos ha llegado con cuentagotas... Bastante polémica fue la decisión de partir el juego en 3, presentando las campañas en juegos independientes: Esto es más o menos comprensible, dada la longitud y la calidad de las campañas (al menos la terran). Pero muy diferente es sacar el juego a un insultante precio de 60€. Todo parece indicar que tendremos que gastarnos 180€ (60x3) si queremos tener las 3 campañas. Un claro abuso que no es el único: Pues sin duda el mayor mazazo para la comunidad fue la extinción del juego mediante LAN, erradicando de ese modo la práctica totalidad de las competiciones no oficiales. Señores de Blizzard... ¿En qué estaban pensando?







WoW, aunque ligeramente más realista que este. Ese estilo de dibujo, a lo "cómic americano" tiene casi tantos seguidores como detractores, y hay quien aún se lamenta de que no hayan optado por una estética más realista. hasta las construcciones Protoss recuerdan vagamente a los elfos, y algunos personajes como Raynor o Swann parecen arquetipos de personajes del propio WoW. Personalmente creo que esto ha sido un error, la línea que separa el homenaje de la falta de ideas es muy estrecha, y creo que en este caso ha sido un poco de cada...

Lo que si que está fuera de toda duda es la calidad técnica, los gráficos sin ser revolucionarios están a la altura de lo esperado, y además bien optimizados. Musicalmente también hay cierta controversia: La banda sonora, de inspiración country y con un predominio de la guitarra acústica sobre el resto





de instrumentos solo deja paso a la orquestación épica en las cinemáticas. Aún así, ese toque country no termina de encajar del todo en la estética del juego, aunque tampoco destaca para mal, gracias a su calidad.

El juego como producto:

Es bastante completo. A pesar de la ausencia de LAN, y a pesar de contar solo con una campaña. Pues dicha campaña esta cuidada hasta el más mínimo detalle: Las misiones son variadas y divertidas, la trama interesante, el doblaje bastante bueno, y el final simple y llanamente épico. Como crítica a la (por lo demás) sobresaliente campaña está el trato que se le da al final. Demasiado abrupto: No te deja saborearlo lo suficiente, y es un descarado "Continuará" de cara a la siguiente entrega. Llama la atención porque casi es un error de novato, mimar tanto todos los aspectos y descuidar solo el final. En cualquier caso no empaña la experiencia de la campaña, que es como digo, muy buena.

En parte para compensar la ausencia de otras campañas se han añadido los retos, que son como misiones independientes con objetivos de lo más variopinto. Estas prolongan la experiencia monojugador, pero tampoco destacan especialmente tras haber probado las mieles de la campaña.

El multijugador es como siempre, destaca sobre todo el equilibrio entre facciones, y mantiene la esencia competitiva de battle.net

En esencia el juego tiene un acabado envidiable y te deja con ganas de más, si bien es cierto que pide innovación a gritos.

Conclusiones:

Estamos ante un juego cuyo acabado roza la obsesión. El cuidado de todos los detalles nos trae un producto muy pulido, pero que pide innovación a gritos y supone un paso atrás en el género en muchos sentidos.

Alternativas:

Tanto su precuela Sctarcraft, como el similar Command & Conquer 3, son alternativas válidas. El primero más anticuado, y el segundo más dinámico y ligero que la referencia.

Positivo:

- Campaña divertida y variada
- Multijugador equilibrado

Negativo:

- Poco innovador
- Precio alto. Ausencia de LAN.

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	87
sonido	80
jugabilidad	95
duración	90
total	**89**

Una segunda opinión:

Blizzard ha seguido al pie de la letra aquello de que "si algo funciona no lo toques". Starcraft II es un juegazo, posiblemente el mejor RTS del momento, pero podría y debería haber sido mucho más.

José Barberán

desarrolla: ubisoft montreal · distribuidor: ubisoft · género: beat'em up · texto/voces: español · pvp: 10,00 € · edad:+12

Scott Pilgrim contra el mundo

Retro-tollinas pixeladas en un "beat'em up" de los clásicos

Lo que podría haberse quedado en un mero producto promocional se ha convertido en una de las mejores adaptaciones de cómic a videojuego jamás realizadas, ya que no sólo respeta el espíritu del original, sino que recupera la esencia de los juegos de lucha callejera de antaño.



Una de las ventajas de las adaptaciones cinematográficas de libros o cómics (especialmente las buenas adaptaciones) es que tienden a catapultar a la fama el material original en el que se basan. En el caso que nos ocupa, la serie de novelas gráficas de Scott Pilgrim.

Creada por el canadiense Bryan Lee O'Malley en 2004, la saga narra las aventuras de Scott, un chico de 23 años que vive en Toronto con Wallace, un colega gay con el que comparte futón porque no tienen dinero para dos camas, y que toca en bajo en un grupo amateur llamado "Sex Bob-Omb". El joven Pilgrim tiene 2 habilidades conocidas: no dar un palo al agua y su afición por las peleas, lo que le convierte en el mejor luchador del lugar. A lo largo de 6 volúmenes, O'Malley narra cómo nuestro héroe se enamora de Ramona Flowers, una estadounidense que reparte paquetes para Amazon.ca, y sus combates

Son muchos los guiños que Ubisoft ha querido lanzar a los amantes de los videojuegos: están "Super Mario World", "Final Fight", "Double Dragon"...

contra los 7 ex-novios malignos de la chica, a los que deberá derrotar para poder salir con ella.

Coincidiendo con el estreno en Estados Unidos de "Scott Pilgrim contra el mundo", la película dirigida por Edgar "Shaun of the Dead" Wright y protagonizada por Michael "Superbad" Cera, se lanza, en formato descargable a través de la PSN y en XBLA, un videojuego que es incluso más fiel al cómic, ya que su dirección artística ha sabido adoptar principales las señas estilísticas de las viñetas en las que se inspira; eso sí, pasándolas por el filtro del "pixel art" para darles un aire retro de lo más "geek".

Mezcla de beat'em up y RPG

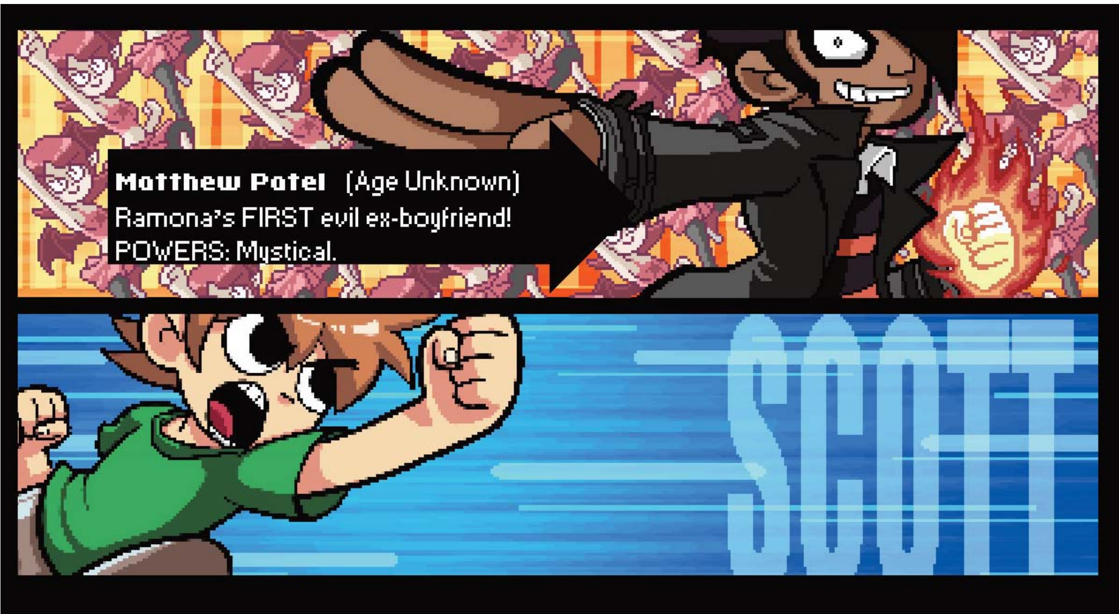
"Scott Pilgrim contra el mundo: el videojuego" es, en su nivel más elemental, un "beat'em up" de los de toda la vida: o sea, la cosa es repartir tollinas en un entorno en 2D con "scroll" horizontal. En él pueden colaborar hasta 4 jugadores en local (*nop*, no hay modo online), cada uno con un personaje distinto: Scott, Kim, Ramona y Stills, coprotagonistas a su vez de las aventuras de Scott sobre el papel. Cada personaje tiene sus propias estadísticas y movimientos de combate, aunque la diferencia es más estética que nada. ¿Estadísticas he dicho? Pues sí, porque el juego tiene un toque de "action RPG" que le da una dimensión extra a su jugabilidad.

La idea de combinar una mecánica "brawler" con atributos de personajes y/o armas típicas del rol se viene ensayando desde hace tiempo, desde títulos clásicos como por ejemplo "The King of Dragons" o "Mighty Final Fight", ambos editados originalmente para SNES a principios de los 90 y reeditados dentro de compilaciones de clásicos CAPCOM. De hecho, "Scott Pilgrim contra el mundo" comparte con "Mighty Final Fight" incluso el aspecto "chibi" de los personajes, tan característico del manga y el animé. Y es que son estas referencias culturales a la iconografía clásica de la animación y los videojuegos japoneses las que caracterizan a la generación de Scott Pilgrim, que creció mamando *hostiacas* en 16 bits y héroes voladores con cola de mono y el pelo en llamas.

Así pues, a medida que vayamos superando los 7 niveles de los que consta el juego (y que corresponden a cada uno de los ex-novios/jefes finales de Ramona), nuestro personaje irá adquiriendo los puntos de experiencia que le permitirán subir automáticamente de nivel. Con cada nuevo nivel (hasta un máximo de 16) se nos desbloqueará un nuevo movimiento. Si nos matan podremos continuar la partida desde el principio de la fase en la que estemos, conservando todos los puntos de experiencia y ataques. En cambio, si decidimos no continuar tendremos que comenzar todo de cero, ya que no podemos guardar partidas para reanudarlas en posteriores sesiones de juego.

Jugar a dobles es más divertido

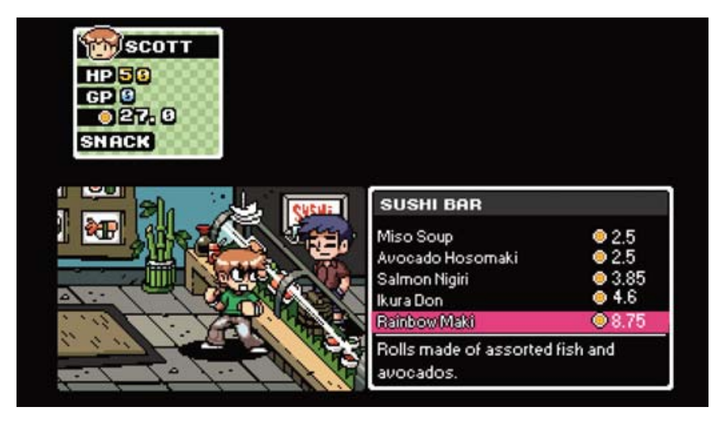
Si bien el título es muy entretenido en solitario (para los que gusten de los "beat'em up", se entiende), sólo cuando colaboran dos o más personajes cobra su verdadera dimensión jugable. Y es que, además de lo divertido que



resulta acabar espalda contra espalda con auténticas oleadas de enemigos, podemos ayudar a nuestros compañeros noqueados animándolos para que se levanten (y ahorrándoles de paso una vida), o sacrificar una de nuestras vidas para hacerlos volver al combate de inmediato (nuestros amigos caídos se quedarán un tiempo en el escenario en forma de espíritu vaporoso). Además, podremos emplear nuestros puntos de coraje, que normalmente usaremos para realizar movimientos especiales o como fuente extra de puntos de vida, para ejecutar espectaculares ataques cooperativos.

Otro elemento estratégico digno de mención son los piscolabis, alimentos y otros artículos que podemos adquirir en las tiendas repartidas por ciertas áreas de cada nivel. Cada vez que Scott vence a un enemigo, éste (como también sucede en el cómic)







deja caer unas cuantas monedas, que podremos invertir en libros, discos, DVD y otros objetos más peculiares para subir nuestros atributos (fuerza, velocidad, defensa y demás). Las comidas repondrán de inmediato nuestros puntos de vida o de coraje, pero también podremos reservarnos un piscolabis para usarlo más tarde automáticamente cuando perdamos todos los puntos de vida.

El arte a golpe de píxel

Técnicamente, el juego es impecable. Al asombroso trabajo gráfico dirigido por Paul Robertson (la perfección literalmente "al píxel" de los enormes "sprites" y las animaciones, y la amplia variedad de los decorados y enemigos, son hitos remarcables), se unen unas melodías sintetizadas con maestría por el grupo de "chiptune punk" Anamanaguchi (siguiendo, claro, el gusto retro de los 80-90) y el simpático sentido del humor que desborda el diseño conceptual en general.

Y aunque al principio acusaremos que nuestros movimientos sean demasiado limitados, a medida que vayamos progresando iremos desbloqueando la enorme diversión que proporciona este "Scott Pilgrim", además de descubrir mil y un guiños y referencias (las "autopistas subespaciales" de Ramona son sólo una de ellas) que harán las delicias de los conocedores del cómic. Eso sí, hay que echarle unas cuantas horitas seguidas para progresar, sobre todo si lo juegas en solitario, por lo que a veces el juego se desliza en el terreno de lo repetitivo.

Finalmente, podríamos decir que "Scott Pilgrim contra el mundo" es al principio excesivamente difícil para los poco hábiles en el género de la lucha callejera, y en cambio demasiado fácil hacia el final para los jugadores más expertos, por lo que, en consecuencia, resultará ideal para un tipo de jugador medio. Lo cual, en mi opinión, es otro acierto a sumar.



Conclusiones:

Estamos no sólo ante un excelente "beat'em up" por derecho propio, sino también ante un sentido homenaje tanto a la obra de Bryan Lee O'Malley como a todos aquellos juegos de 8 y 16 bits que tantos buenos ratos nos hicieron pasar.

Alternativas:

"Castle Chashers" es el otro "beat'em up" de referencia actual que encontrarás en XBLA y, muy pronto, también en la PSN.

Positivo:

- La dirección artística
- Su excelente modo cooperativo
- Su fidelidad al cómic original

Negativo:

- No tiene modo online
- La diversión tarda en arrancar
- Algo limitado para los expertos

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	93
sonido	82
jugabilidad	82
duración	63
total	88

Una segunda opinión:

Si no fuese por el carisma y el humor que hereda de los cómics y la excelente ambientación retro, "Scott Pilgrim contra el mundo: el videojuego" sería un título más que pasaría inadvertido para la mayoría de los jugadores. Sería una pena que tanta gente se perdiese este juego tan divertido. A 4 mucho más.

José Barberán



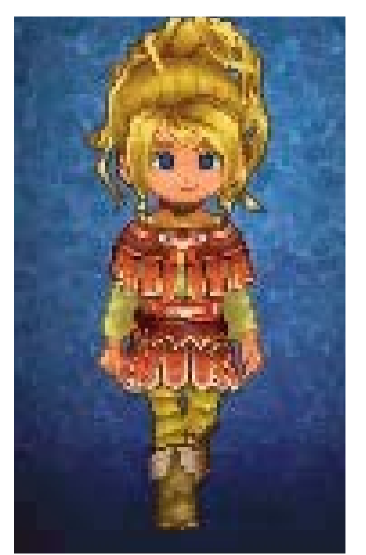


desarrolla: square-enix · **distribuidor:** nintendo · **género:** jrpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Dragon Quest IX

Centinelas del Firmamento

Hace ya mucho que hay llovido desde que el Periplo del Rey Maldito supusiera la primera toma de contacto de la franquicia con Europa. Ahora tras el paso por la consola de Sony aterriza en DS



No es una casualidad que esta novena entrega de esta franquicia veintegenárea vea la luz en DS. En Japón la portátil de Nintendo literalmente arrasa entre todos los públicos. Y la segunda: estamos cimentando los pilares de los MMORPG en las consolas portátiles.

Para los neófitos, tan sólo indicarles una anécdota. Tal es el fervor que esta serie tiene en Japón, que sus lanzamientos están regulados para producirse en visperas de festivos, y evitar de esta manera el absentismo laboral y estudiantil. Es el ABC del JRPG por excelencia.

Sin embargo la crisis que asola este género en los últimos tiempos ha obligado a seguir la máxima de la supervivencia del renovarse o morir. Y en Centinelas del Firmamento lo han hecho. Aunque como veremos más adelante, a medias.

Romper con el pasado es un arma de doble filo que los millo-

3 líneas en minúscula y sin punto final
3 líneas en minúscula y sin punto final
3 líneas en minúscula y sin punto final







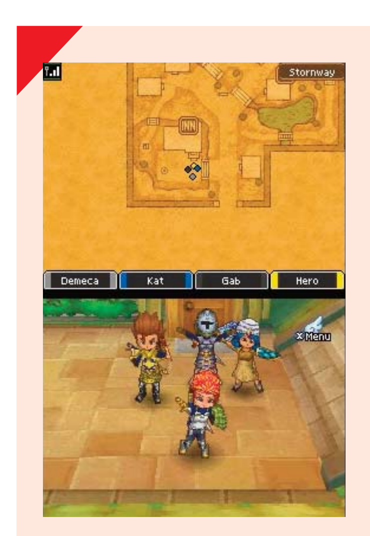
nes de fans de la serie difícilmente entenderían. Y posiblemente escarmentados por el escozor que ha producido entre sus fieles las nuevas vertientes de la doble F, han decidido mostrarse un tanto más conservadores, y ahondar en la experiencia más que en la mecánica. Y la fórmula podrá gustar o no, pero cumple con su propósito.

DQIX vuelve a ponernos en la piel de un héroe anónimo, como ya es habitual en la franquicia. Un personaje que podremos modelar y dar forma a nuestro gusto gracias al completo editor que trae. Este personaje, un elegido encargado de velar por la seguridad de su aldea por encargo del Todopoderoso, pronto verá truncada su apacible existencia por un hecho trágico que cambiará el devenir del mundo. Despojado de sus poderes, y convertido en un simple mortal, tendrá que recuperar su status social. Y de paso, salvar al mundo.

Una de las grandes novedades que veremos en esta entrega es la total personificación de los personajes que nos acompañarán. De esta manera se huyen de estereotipos y se hace mas natural la transición entre el modo solitario y el multijugador.

La otra es sin lugar a dudas el campo de batalla. Se ha desterrado por completo los combates aleatorios, y que resultaban tremendamente cansinos en la serie. Aunque estos siguen manteniendo un nivel de dificultad bastante elevado en lo que a estándares del género se refiere, podremos ubicarlos en el escenario. Además, según sea nuestro nivel, estos acudirán a eliminarnos, o pondrán pies en polvorosa.

Pero no siempre podremos evitar dichos combates, ya que







3 líneas de texto y sin punto final
3 líneas de texto y sin punto final
3 líneas de texto y sin punto final

muchas veces nos tenderán una emboscada por parte del propio juego, y será inevitable blandir el acero. Además, desde ya os recomendamos que por mucho que os resulten tediosos estos combates, mas os vale acabar cada mazmorra en un nivel medio-alto, porque si no, vais a sudar la gota gorda en los consabidos puntos fuertes del argumento.

Uno de los aspectos fuertes del juego es su apartado gráfico. El juego presenta un entorno muy bonito y en unas tonalidades atractivas. Lo que comunmente se considera como "mono". Además el nivel de detalle es sumamente elevado, tanto en los personajes como en los escenarios. Sin embargo esto tiene su contrapunto, y no es otro que la discreta optimización del motor gráfico. Este petardea en exceso, tanto en el juego como en las escenas de video. No lo hace injugable, pero si que resulta molesto al ser demasiado reincidentes en el tiempo.

Si a las más de 100 horas que el juego puede encerrar en su interior para poder cumplir con garantías la trama principal (no en vano ya podéis plantearos el desarrollar todas y cada una de los 12 jobs que el juego tiene si no quereis tener que jurar en arameo) le añadimos las posibilidades del modo online, nos encontramos ante una de las apuestas más grandes que DS ha vivido en sus ya 5 años de existencia.

Como ya indicamos al principio del análisis, el juego intenta sentar los cimientos del MMORPG en la consola de Nintendo. Bien que lo hace de un modo humilde, y que lo aleja por completo de las complejas apuestas que imperan en el PC. Pero es que para ser divertido, no

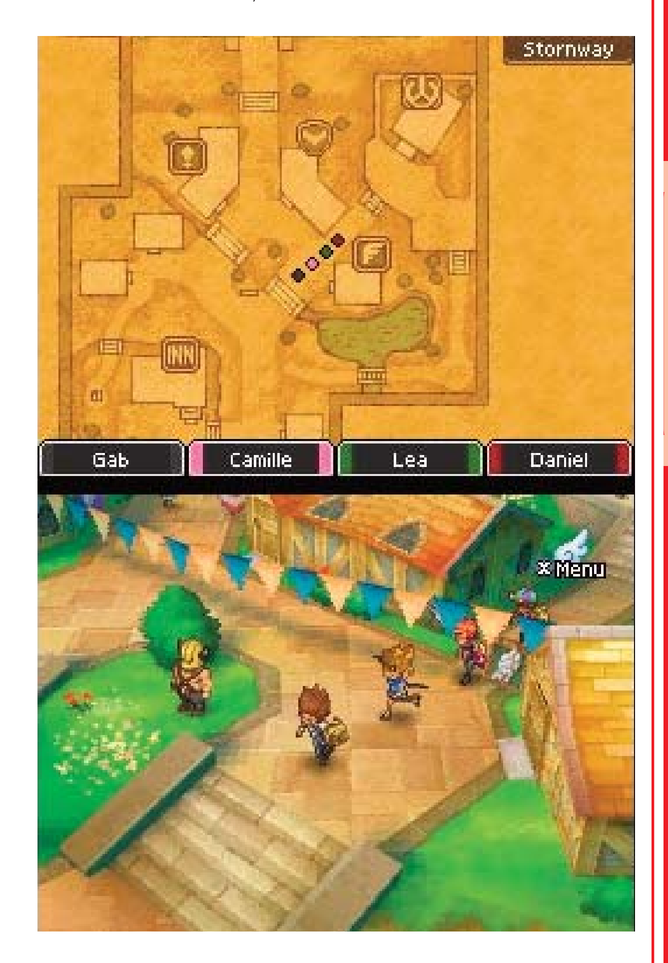


es necesario tener 5000 variables de skill, y 16 millones de parámetros a controlar.

Aquí cualquier persona, ya sea amigo o no, puede unirse a nuestra partida para conseguir dropear objetos, intercambiar elementos, o simplemente para seguir avanzando en la historia. Algo simple, directo, sencillo, y que a la postre acaba enganchando. Y si no lo creeis, mirad cual es la última moda en Japón. Quedarse a la puerta de los comercios esperando a desconocidos para jugar unas partidas a DQIX.

Para ir acabando, recordar que a pesar de lo que veáis en las capturas, el juego viene distribuido por NIntendo y localizado completamente a nuestro idioma. Algo que facilitará mucho las cosas al usar un lenguaje bastante quijotesco en su desarrollo.

Dragon Quest IX es una apuesta bastante notable dentro de los JRPG, que siguen encontrando en DS el mejor bálsamo donde curar sus heridas. Además, las posibilidades que ofrece su multijugador, lo acaban convirtiendo en un cartucho de una duración casi eterna. Y un reto constante.



Conclusiones:

Un buen juego de rol japonés, que sigue ofreciendo los patrones que lleva haciendo grande a la serie durante más de 20 años. Una compra segura y sin sobresaltos, puesto que lo que hay, es lo que se le presupone.

Alternativas:

DS sigue siendo el mejor caldo de cultivo de juegos de rol. Bien sea remasterizados, o bien de nuevo cuño, por lo que la oferta es tremendamente amplia para elegir.

Positivo:

- *Una historia sin tanto dramatismo*
- *Las posibilidades del multijugador*

Negativo:

- *Motor no optimizado*
- *Muchas horas de leveleo y farmeo*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	75
jugabilidad	80
duración	98
total	85

Una segunda opinión:

Si buscas un juego de rol de la vieja escuela, no te vas a equivocar con este Dragon Quest. Va a saber satisfacer a todos aquellos que nos enamoramos con el género allá por los 16 bits.

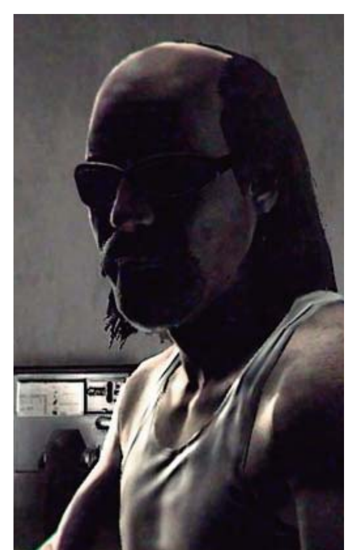
Jose Luis Parreño

desarrolla: io interactive · distribuidor: koch media · género: shooter · texto/voces: castellano · pvp: 65,90 € · edad:+18

Kane & Lynch 2: Dog Days

Hoy hace un día de perros

Después de pasar con más pena que gloria en su primera entrega. Kane & Lynch vuelven a la carga para intentar conseguir adeptos en su deleznable historia.



Después de una primera parte que se las prometía bien, pero que después con el paso de los acontecimientos se iba desinflando, los chicos de IO Interactive nos traen la segunda parte de este shooter en 3ª persona.

En esta ocasión manejaremos a Lynch. Si en el primer juego nos centramos en Kane y en sus problemas con un grupo un tanto especial y en su intento por salvar desesperadamente a su hija, en esta segunda parte controlaremos a Lynch en su intento por llevar a cabo un negocio con Kane.

La historia viene precedida por un tiroteo que acabará en un accidente, y este a su vez provoca un accidente que conllevará una serie de consecuencias, que tendrán como resultado toda una matanza al más puro estilo de la saga. No seguiremos dándoos más detalles de esto para que podáis contemplarlo. Sólo deciros

Esta nueva historia contiene un sistema de control bastante mejor que su antecesor, aun que deberia haberse pulido un poco más

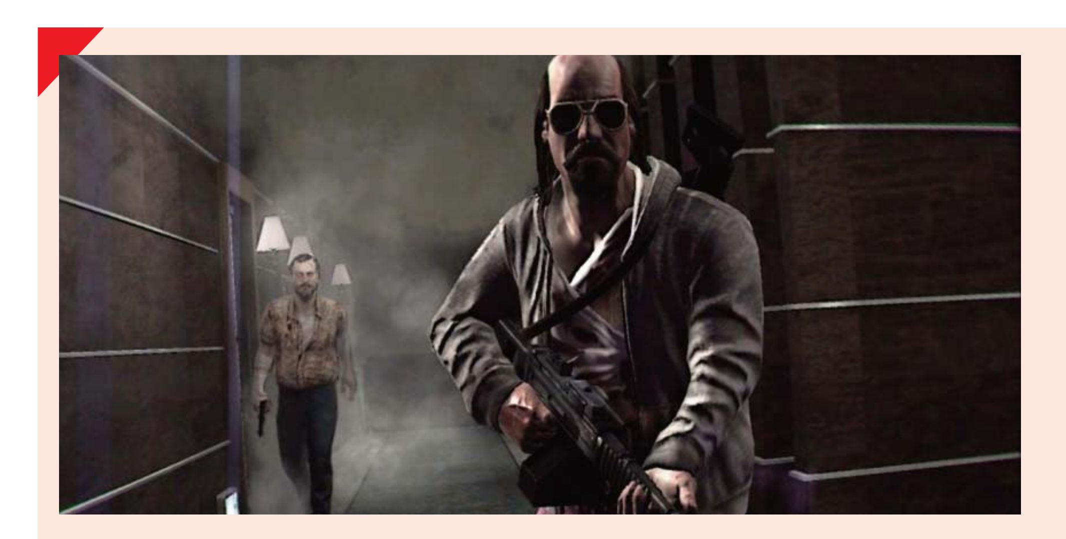




que esta todo desarrollado en Shangai, donde parece que Lynch a ubicado su residencia.

La ambientación resulta fundamental en el éxito de Kane & Lynch 2: Dog Days, ya que nos permite adentrarnos con los dos pies en el mundo de estos dos protagonistas. En relación a este asunto, resulta vital para el éxito la cámara que se ha incorporado. Durante toda la aventura parecerá como si un tercer personaje grabase con una cámara al hombro toda la acción. Esto contrasta con la cámara inflexible y "perfecta" que se ven en el resto de juegos de acción en tercera persona, ya que en Kane & Lynch 2: Dog Days hay veces en los que perdemos la visión en los tiroteos, las explosiones o al entrar en sitios en las que la exposición de la luz varía enormemente. Además, la calidad de la cámara no es de las profesionales con las que se ruedan las grandes superproducciones de Hollywood, sino que es más próxima a la de una grabación con una cámara digital compacta. Un detalle muy interesante que le da un toque más "sucio" a la acción. Así que cuando jugamos tenemos la impresión de una filmación muy documental, con puntos en lo que se ve borroso, otros puntos en los que la imagen se vuelve difusa y, sobre todo, cuando disparamos o recibimos disparos tendremos la sensación de que la rabia de Lynch se nos transmite.

En este sentido, este segundo Kane and Lynch cumple perfectamente con su cometido. Pero a partir de ahí comienzan los mismos fallos que en el primer juego: el exceso de enemigos y una dificultad de locura, aunque algo menos de frustración porque el control es mucho mejor.

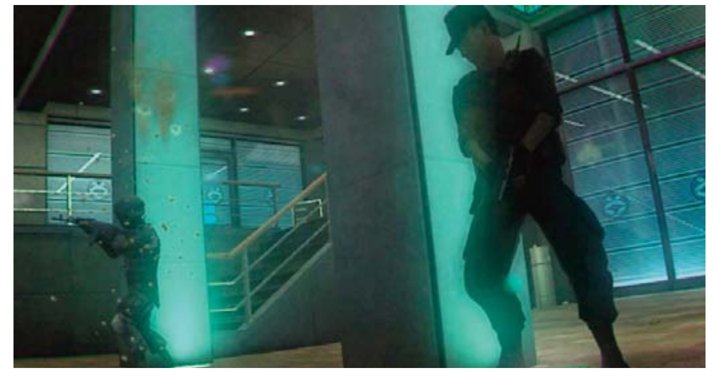


En esta ocasión, tomaremos el control de Lynch por las calles de Shangai, eso si Kane nos ayudará durante todo el desarrollo del juego, bien sea con otro jugador o mediante la ia del juego









La forma de juego es la de un shooter en tercera persona con un buen sistema de coberturas, pero algo limitado en su sistema de juego. Vamos a poder portar dos armas a la vez y en ocasiones andaremos escasos de munición, por lo que es bastante normal irla recogiendo de los enemigos caídos. También es buena idea ir recogiendo el armamento, sobre todo en niveles más avanzados, en los que nos enfrentamos a enemigos mejor armados, ya que las armas de las que disponemos al principio son poco precisas y muchas veces nos va a costar horrores acertar al enemigo.

Afortunadamente, y contrariamente al primer juego, el control es mucho mejor, así como el sistema de puntería. El juego es muy difícil, incluso en niveles fáciles, pero al menos no es frustrante por el control, sino por el número de enemigos tan elevado.

Los escenarios y la puesta en escena de los tiroteos son impecables, aunque lamentablemente, su ejecución no lo es tanto, por la ya comentada cámara. De los escenarios cabe destacar la gran consistencia y enorme detallado de la ciudad de Shangai, lo que hace que nos dé la impresión de estar inmerso en la ciudad, y no solo eso sino que la ambientación también es muy buena, toda la ciudad está llena de vida y corrupción, muy en el contexto del juego.

Los modelos de los diferentes personajes no resultan especialmente atractivos, aunque tampoco resultan feos. Sin embargo, las animaciones resultan muy fluidas, logrando que todo funcione sin ningún tipo de fallo. Ya por último, comentar que los efectos de luz están bastante



conseguidos.

Uno de los puntos que sitúan a este juego por encima de varios de sus competidores más directos reside en la acertada localización a nuestro idioma, pues su doblaje alcanza una gran calidad que nos permite disfrutar de manera mucho más natural de su historia y de su negro sentido del humor, con unos diálogos que en ocasiones son abiertamente estrambóticos gracias a la inestabilidad mental de uno de los encantadores mozos protagonistas.

El doblaje es uno de los puntos fuertes del título, donde cabe destacar su buena dosis de humor negro

Para terminar comentaremos los modos de juego.

La campaña puede ser superada en la dificultad media en unas cinco horas, una cifra que a muchos usuarios les resultará incomprensible. IO Interactive, lamentablemente, confunde el concepto de una intensidad mal entendida, y convierte el modo historia del juego en una sucesión de tiroteos, algo monótona a medio plazo, sin grandes lazos que unan unos capítulos con otros y sin elementos de variación que contribuyan.

El modo multijugador de Kane & Lynch 2: Dog Days es realmente atractivo, y no un simple añadido más para alargar la vida del producto. Pero lo que se lleva la palma es el cooperativo, lo que nos hará disfrutar algo más del juego con la ayuda de otro jugador tanto a pantalla partida como online, que aunque se hace corto, se lleva mejor con un amigo.



Conclusiones:

Aunque esta nueva entrga ha conseguido superar a su antecesor, todavia no ha conseguido dar un salto notable de calidad. Aun así es un buen juego.

Alternativas:

Existen juegos de mayor calidad en el mercado, como pueden ser GTA 4, Uncharted o Gears of War. Pero si te gustan los shooter 3ª persona es un juego que te puede quitar el mono, eso si por poco tiempo debido a su escasa duración.

Positivo:

- *Buen apartado sonoro.*
- *Excelente ambientación.*

Negativo:

- *Demasiado corto.*
- *Algunos defectos tecnicos.*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	86
sonido	88
jugabilidad	79
duración	70
total	82

Una segunda opinión:

La primera parte fue injustamente maltratado por prensa y público. No era el juego del año, pero encerraba algo en su interior que lo hacía entrañable. Y mucho más en cooperativo. Esta vez el juego viene renovado en casi todos sus apartados técnicos, con lo cual, ofrece una alternativa bastante válida a la masificación de shooters futuristas que hay en el mercado.

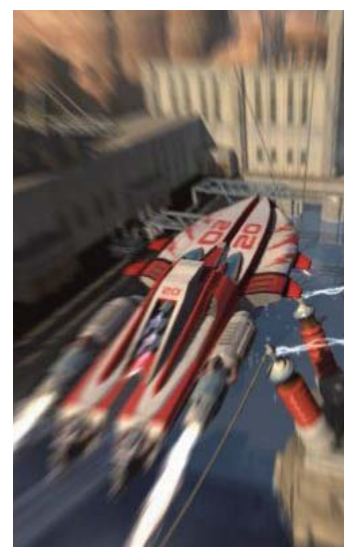
Gonzalo Mauleón

desarrolla: vector unit · **distribuidor:** microsoft · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1.200 msp · **edad:** +12

Hydro Thunder Hurricane

Una puesta al día más que decente

Este juego recupera aquel estilo de arcade para recreativa que impuso la Dreamcast de SEGA, una consola cuya tecnología no en vano se encontraba en el corazón de algunas de las "maquinitas" más populares del momento



Que Microsoft decidiera en su día, con buen criterio, romper la barrera de los 50 MB para los juegos destinados XBLA ha supuesto la posibilidad de resucitar muchas viejas franquicias que, no considerándose conceptos destinados al mercado "triple A", sí merecían una revisión en las plataformas de entretenimiento actuales.

De hecho, Hydro Thunder nació en 1999 en el sistema arcade Midway Quicksilver II (una recreativa basada en una CPU Intel Celeron y chip gráfico de 3DFX), pero se versionó de inmediato para Dreamcast y, un año después, también para PSX y N64.

Estamos pues ante una revisión de aquel juego en la que, adecuándose lógicamente a los tiempos que corren, la desarrolladora Vector Unit ha querido conservar todo el sabor del original, incluyendo su sistema de control, modos de juego e incluso circuitos. Y digo circuitos porque Hydro Thunder es un juego de carreras, en este caso, de lanchas de gran potencia, o "powerboat".

Hydro Thunder Hurricane te proporcionará un entretenimiento inmediato y sin grandes complicaciones

La importancia de la inercia

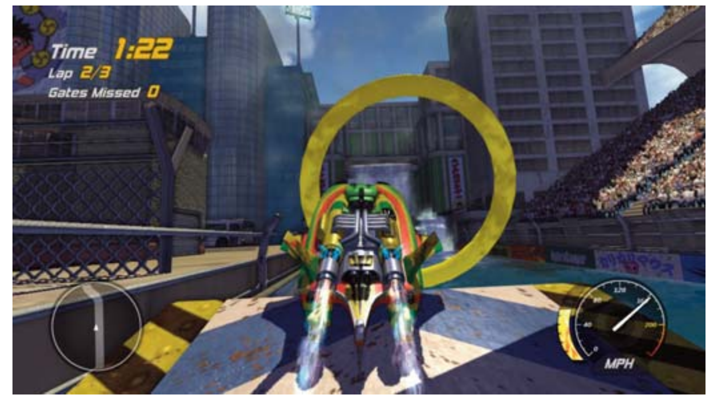
La principal gracia del juego consiste en que, para controlar de forma adecuada las lanchas, habremos de tener muy en cuenta cómo se deslizan y rebotan estos vehículos sobre el agua. De hecho, en este título más que en uno de carreras de coches o motos, la inercia tiene un papel fundamental, así como los saltos (muchas veces vertiginosos) que podremos controlar gracias al adecuado uso del turbo.

Así, la potencia extra del turbo permite, además de adelantar a los competidores, realizar "turbosaltos" con los que sortear obstáculos, acceder a potenciadores en lugares elevados o incluso tomar recorridos alternativos. Naturalmente el suministro turbo no es infinito, y hay que ir rellenado el depósito con las latas que flotan por todo el escenario. Controlar el consumo del turbo es esencial, no sólo para poder realizar algunas maniobras delicadas en el momento preciso, sino porque, si llega a agotarse, tendremos que esperar unos segundos antes de poder volver a usarlo tras reponer combustible.

Pero en Hydro Thunder Hurricane no todo consiste en darle al botón del turbo o ponerse al rebufo de las otras lanchas para adelantarlas. Los circuitos son extremadamente dinámicos, con estatuas que caen, montañas que se derrumban, mareantes cascadas, bestias submarinas y todo tipo de obstáculos que, además de representar un peligro para la integridad física de nuestro vehículo (que explotará si chocamos contra un objeto sólido a alta velocidad), provocarán olas que nos desviarán de nuestro camino o no, depende de cómo las afrontemos. Además, un mismo circuito puede presentar trazados distintos de una vuelta a la siguiente, por lo que conocernos al dedillo todos los recovecos y amenazas de cada recorrido es esencial para conseguir llevar nuestra lancha hasta la victoria final.

En cuanto a los modos de juego, son los típicos de este tipo de títulos. Existen 8 circuitos de complejidad creciente para ir desbloqueándolos a medida que vayamos superando los eventos de Carrera, Maestro de aros, Desafío y Campeonato. En Carrera simple deberemos remontar 15 posiciones para quedar entre los tres primeros y conseguir puntuar. El modo Maestro de aros es una carrera contra reloj en la que debemos pasar por el centro de unos aros colocados sobre el circuito, so pena de que se añadan segundos a nuestro crono si nos saltamos alguno. Desafío es también un modo contra reloj, aunque en esta ocasión el peligro consiste en chocar contra bidones explosivos que destrozarán nuestra lancha, con la consiguiente pérdida de tiempo. Por último, los Campeonatos nos proponen combinaciones de varias pruebas en las que deberemos puntuar para quedar, una vez finalizadas todas, lo más arriba posible en la clasificación.







Para afrontar estos retos se irán desbloqueando distintos modelos de lancha, cada una con sus propias características en cuanto a aceleración, potencia y control. Las lanchas más potentes están reservadas a los eventos profesionales, mientras que las primeras carreras se disputarán con vehículos para novatos. Lógicamente, no es posible usar una lancha de profesional en un evento de novato o viceversa, quedando los distintos modelos limitados a sus categorías.

Gráficamente efectivo

Por su parte, el capítulo técnico del juego está muy bien resuelto para los estándares de XBLA, con gráficos bien trabajados, gran fluidez en el desarrollo de las carreras, y una simulación física que, sin llegar a ser científicamente realista, cumple con efectividad su objetivo de emular el desplazamiento de una lancha de alta velocidad sobre grandes





masas de agua, y de hacerlo de una forma que sea, además, retadora y divertida. Si acaso la cámara, a veces, es algo torpe en seguir nuestro movimiento cuando, por error o accidente, enfilamos con la lancha en sentido contrario al circuito, lo que puede hacernos perder algunos segundos más de la cuenta.

Siendo el motor de IA uno de los puntos más oscuros del juego (las lanchas competidoras no parecen ser especialmente brillantes a la hora de adelantar o buscar otras rutas), los modos multijugador cobran aquí un especial protagonismo. Con carreras libres en donde competir contra 7 usuarios online, un modo llamado Rubber Ducky en donde tendremos que trabajar en equipo para llevar a un pato de goma a la meta antes que el equipo contrario, y un modo de juego local para hasta 4 jugadores, la oferta multijugador resulta bastante apetecible, si bien algo justilla en variedad.



Conclusiones:

Una muy correcta puesta al día de un clásico juego arcade que, por unos bien aprovechados 1.200 MSP, saciará tu sed de velocidad a través de mecánicas conocidas y asequibles, tanto para jugadores casuales como para los más "hardcore".

Alternativas:

Outrun Online Arcade es otro de esos regresos de clásicos arcade a las plataformas de juegos descargables que no te puedes perder.

Positivo:

- La jugabilidad por encima del realismo
- Los circuitos están muy bien diseñados

Negativo:

- La cámara a veces nos despista
- La IA es más bien lerda

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	80
sonido	68
jugabilidad	64
duración	75
total	**78**

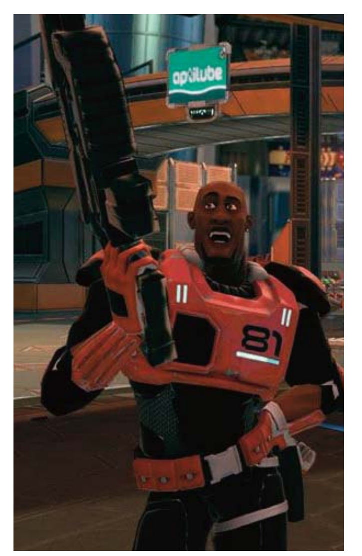


desarrolla: uber entertainment · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 1200p · **edad:** +16

Monday Night Combat

Concursos futuristas a punta de pistola

Después de Limbo, Castlevania e Hydro Thunder, Monday Night Combat es la siguiente propuesta veraniega de Xbox Live Arcade, un juego lleno de acción frenética, estrategia y buenas partidas cooperativas.



En un género donde parecía estar todo inventado, llega Monday Night Combat intentando dar una nueva vuelta de tuerca a los juegos de disparo multijugador. Como cartas juega con la sencillez, el frenetismo y una mezcla de otros géneros muy acertada.

El juego se nos introduce como un concurso televisivo, y de ahí el nombre. Como show del momento, nos mete en la piel de uno de los cuatro concursantes de Monday Night Combat, quienes deben proteger una bola de dinero de hordas de enemigos robot. El concepto lo hemos podido ver en múltiples juegos.

Modo cooperativo

Para conseguir dicha hazaña, podremos elegir entre seis personajes distintos, cada uno con sus propias armas y habilidades. Encontraremos un poco de todo: asalto, tanque, apoyo, asesina,

Podremos elegir entre seis personajes bien diferenciados. Será imprescindible formar un equipo bien equilibrado para salir victoriosos

artillero y francotirador. Cada uno de los personajes está suficientemente diferenciado y será imprescindible formar un equipo bien equilibrado para salir victoriosos. Por ejemplo, tenemos a el personaje de asesina cuya potencia de ataque cuerpo a cuerpo es ideal para superar las rondas con los robots más fuertes al ser el único personaje capaz de acercarse a ellos. Por otro lado, es un personaje bastante torpe contra hordas de muchos enemigos pequeños donde tendrán más facilidades los personajes con potencia de fuego. Cabe destacar que podremos personalizar nuestros personajes creando nuestra propia clase a las pocas horas de juego, aunque las posibilidades son más bien escasas.

La magia del juego la encontraremos en los elementos estratégicos sacados de los juegos tipo tower defense. Podremos construir torres automatizadas en diversos puntos del escenario, cerca de las entradas a la bola de dinero especialmente. Dispondremos de cuatro tipos de torres de defensa: normal, de largo alcance, con mayor potencia de fuego, y para ralentizar el ritmo de los enemigos. Podremos además ir subiendo éstas de nivel. Plantear una buena estrategia y colocar las torres adecuadamente puede decidir el resultado de la partida.

Los elementos estratégicos de tipo tower defense lo convierten en un juego divertido y original

En este modo, la mayor pega la encontramos en cuanto a cantidad de contenido que ofrece. Sólo podre-

Desenfadado

Monday Night Combat, además de una jugabilidad sólida y divertida, también está dotado de un apartado técnico más que correcto. Bajo el Unreal Engine 3, Monday Night Combat luce mejor que la mayoría de títulos de XBLA.

Los personajes tienen un diseño bastante desenfadado que recuerda vagamente a Team Fortress huyendo del realismo. Cada uno de los seis a elegir tiene un diseño con personalidad acorde a su clase, algunos bastante domingueros.

Dentro del apartado técnico sólo le podemos achacar algunas ralentizaciones especialmente si lo jugamos a pantalla partida.







mos jugar el modo cooperativo en un escenario, algo totalmente insuficiente. Tenemos la posibilidad de elegir 5 tipos de partida cuya única diferencia es la dificultad y el número de rondas. El primero y segundo los acabaremos a la primera y sin dificultades. Los dos siguientes tienen una dificultad bastante alta y nos obligará a coordinar bien la partida (algo complicado si no conoces con quien juegas). El último de ellos nos retará a mantener la bola de dinero entera el máximo tiempo posible.

Modo competitivo

Además del modo cooperativo también podremos jugar partidas competitivas de 6 contra 6. Esta vez, para ganar tendremos que asaltar la bola de dinero enemiga y destruirla mientras que defendemos nuestra bola. Este modo también incluye la opción de construir torres, aunque con bastante menos peso. También





ayudarán a ambos equipos hordas de robots. A medida que avance la partida serán más duros. Atacar directamente la bola será poco efectivo, nuestra mejor opción será quitar de encima los jugadores rivales para dejar vía libre a nuestros robots.

En el modo competitivo añade horas de juego. Sin embargo, éste no consigue ser tan divertido como el modo cooperativo al perder buena parte de la estrategia de las torres.

La mayor pega de Monday Night Combat la encontraremos en la cantidad de contenido que ofrece

Podría ofrecer más

La formula de Monday Night Combat claramente funciona, y es algo que notamos al jugar las primeras partidas on-line. Sin embargo nos quedamos con la sensación de que ofrece demasiado poco. La experiencia para un jugador es nula, y jugarlo acompañado nos obliga a jugar una y otra vez en el mismo escenario. A esto hay que añadir que el precio es elevado, 1200 puntos microsoft. Nada acorde con lo que el juego nos ofrece. Lanzar nuevas arenas de combate como contenido descargable sería todo un acierto, aunque siempre que no sea volviendo a pasar por caja.

Conclusiones:

Monday Night Combat es un título orientado al multijugador que nos ofrece diversión y frenetismo. Una genial idea que nos deja con ganas de más.

Alternativas:

El catálogo de Xbox 360 está lleno de títulos de acción multijugador entre los que cabe destacar Left 4 Dead por su estilo también desenfadado.

Positivo:

- *Planteamiento original*
- *Variedad de clases*
- *Apartado técnico*

Negativo:

- *Precio elevado*
- *Sólo una arena de juego y pocos modos*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	65
jugabilidad	85
duración	50
total	70

Una segunda opinión:

Monday Night Combat es divertido y frenético a más no poder. Una lástima que sólo contemos con un mapa en el modo cooperativo. Un editor de niveles le hubiera ido de perlas.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: remedy · **distribuidor:** microsoft · **género:** survival horror · **texto/voces:** español · **pvp:** 560 MSP · **edad:** +16

La señal

Primer DLC para Alan Wake

Llega a Xbox el primer capítulo descargable para uno de los juegos más esperados y que, a su vez, más opiniones encontradas han despertado entre la crítica especializada y el público en la primera mitad de este año.

Alan Wake ha sido uno de esos títulos que se hacen esperar durante largo tiempo y que finalmente, cuando llegan, parece que no contentan a nadie. Y sin embargo, como ya dijimos en su momento en estas páginas, el juego de Remedy Entertainment tiene muchos valores intrínsecos más allá de las (algo exageradas) expectativas que algunos hayan querido levantar.

“La señal” es un nuevo capítulo de este juego de horror y supervivencia, y en él nos volvemos a calzar la piel de un escritor atrapado en una especie de limbo en el que impera una poderosa presencia maligna. Desde ahí, Alan es capaz de alterar la realidad simplemente reescribiéndola sobre una hoja de papel, pero también parece condenado a permanecer atrapado en ese lugar frío y oscuro para siempre.

Sin embargo, hay una fuerza que está dispuesta a echarle una mano a nuestro amigo, Thomas Zane, un colega de profesión que, presuntamente, sufrió un destino parecído al de Wake. Encarnándose en una presencia luminosa, Zane empieza a guiar a Wake a través de un mundo alternativo en donde todo está patas arriba y pocas cosas son lo que parecen.

Así, "La señal" nos presenta una ciudad de Bright Falls -escenario del juego original- que parece haber sido cortada a piezas y vuelta a ensamblar según el capricho de la presencia oscura que gobierna esa realidad alternativa. Mediante este hábil subterfugio, Remedy reaprovecha los recursos que ya estaban presentes en la aventura principal, y nos brinda un DLC entretenido, intrigante, pero con pocas sorpresas.

Vuelven las linternas como arma

Siendo el motor gráfico de este juego uno de los que mejor ha tratado nunca la iluminación y las condiciones atmosféricas, es lógico que este nuevo capítulo regrese a unos escenarios noctur-



nos ya conocidos. Sin embargo, eso es algo que la soberbia recreación de los parajes rurales en los que transcurre la acción (en esta ocasión, distorsionados por influjo de la presencia maligna), una vez más, logra poner a un lado, y que por tanto no empaña la calidad jugable del DLC.

También el sonido sigue siendo excelente a todos los niveles, incluyendo el soberbio doblaje al español. Mención a parte merecen los efectos sonoros, que en un juego de tipo "survival horror" son capitales y que en Alan Wake despuntan, convirtiendo al amenazador bosque viviente en un personaje más de la historia.

En cuanto a su argumento y desarrollo, este DLC es bastante entretenido, si bien algo corto (cosa por otra parte perdonable teniendo en cuenta que es gratuito para los que adquirieron en su día el juego). Manteniendo en todo momento el aire de película o serie de TV que tan bien funcionó durante la historia principal, introduce un nuevo e interesante concepto con respecto al uso de la luz como arma. Y es que en el mundo de sombras en el que estamos atrapados, hay palabras que flotan en el aire; iluminando dichas palabras podemos hacerlas realidad, lo que nos permitirá obtener objetos o provocar ciertos efectos que nos ayudarán (o no) en nuestras peripecias.

Además, "La señal" supone el fantasmal regreso de nuestro chistoso amigo Barry, que nos acompañará con sus consejos y divertidos comentarios, lo cual es sin duda un aliciente más para decidirse a descargar este capítulo.



Conclusiones:

"La señal" es la continuación lógica de Alan Wake, y sólo por esto ya vale la pena bajársela. Además de ser gratuita para todos aquellos que adquirieron su copia original del juego, introduce novedades interesantes y supone el inicio de una nueva línea argumental que continuará, esperamos, en posteriores DLC.

Alternativas:

Con sus grietas en el pavimento y sus calles desiertas, *Bright Falls parece más que nunca una barriada de Silent Hill.*

Positivo:

- *Las novedades en el sistema de juego*
- *Es la continuación lógica de la historia*

Negativo:

- *Demasiado corto*
- *Poca variedad en los escenarios*

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	85
sonido	89
jugabilidad	82
duración	63
total	**86**



desarrolla: animation arts · **distribuidor:** koch media · **género:** aventura · **texto/voces:** ing/cast · **pvp:** 40€ · **edad:** +16

Lost Horizon

La aventura gráfica clásica no está muerta

Animation Arts es el grupo de desarrollo tras la saga Secret Files, vuelven con otra aventura gráfica en la que la búsqueda de un antiguo compañero termina llevándonos a la exótica Shambala

Hay quien piensa que la aventura gráfica clásica es un género muerto, otros buscan fórmulas alternativas que la saquen del pozo en que lleva unos años. Animation Arts siguen apostando por el point & click, y bajo el sello de Deep Silver nos proponen una historia de honor, amistad, amores, traiciones y nazis en la búsqueda de la exótica Shambala. Una historia que es sin duda lo mejor de Lost Horizon y, como no puede ser de otra forma, alrededor de la que gira todo el juego. Animation Arts nos situan en el Hong Kong de 1936 en el papel de Fenton Paddok, un soldado británico que tras ser expulsado del ejercito malvive como contrabandista. El juego comienza cuando Fenton se entera de que un antiguo compañero ha desaparecido en el Tíbet en extrañas circunstancias y comienza a investigar. Tramas de todo tipo se van cruzando en un interesante guión que por un lado engancha desde el principio y por otro, se adapta perfectamente al tipo de juego al que sirve, dos factores que el equipo desarrollador ha mejorado mucho respecto a sus anteriores aventuras.

Lost Horizon es una aventura gráfica clásica del tipo point and click, con la adición muy interesante de un buen número de puzles que van más allá del típico Usar X con Y del género, estos serán los principales retos (aunque no son excesivamente difíciles) que nos encontraremos en el juego ya que la típica búsqueda de objetos se ha facilitado mucho con una opción que nos marca todos los de la pantalla, casi un sacrilegio para los veteranos de la aventura gráfica pero hay que reconocer que dinamiza el desarrollo del juego al no tener que estar pulsando sobre todo el escenario hasta que aparezca el objeto que necesitamos para continuar la aventura. Para los que prefieren esto último, con no usar esta opción es suficiente, aunque la ten-

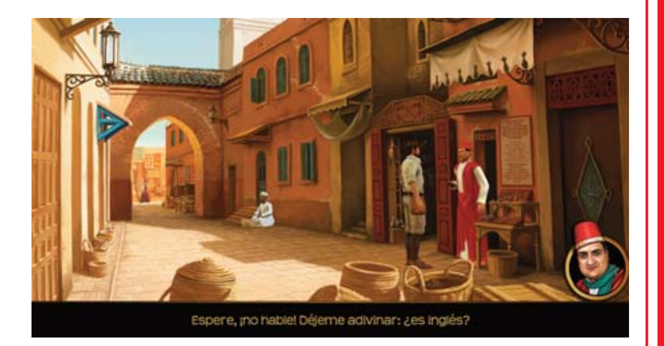


tación de utilizarlo será fuerte. Otra novedad jugable interesante es la de que en determinados momentos del juego controlaremos a dos personajes y precisaremos de la cooperación de los dos para seguir adelante.

Desde Hong Kong a Shambala en el Himalaya, pasando por Marruecos y otras muchas localizaciones reales e imaginarias

A nivel gráfico muestra una notable e interesante mezcla de personajes 3D sobre fondos en dos dimensiones, notable porque los fondos sobre los que transcurre la aventura son unos sobresalientes escenarios dibujados a mano, que recrean espectacularmente el exotismo de las regiones que visitaremos. Acertada es también la fusión en los entornos de los personajes tridimensionales, pero no tanto las animaciones de estos y sobre todo la falta de expresión de los mismos, no están al nivel de los escenarios y les hace perder buena parte del carisma que por historia y guión podrían tener.

La banda sonora acompaña en todo momento con una buena cantidad y variedad de temas que perfectamente podrían estar sacados de las mejores películas de la etapa colonial. Lost Horizon tiene un excelente nivel de voces ... pero en inglés, con subtítulos en castellano. Una pena que no se haya considerado conveniente su doblaje a nuestro idioma.



Conclusiones:

Imprescindible para los aficionados al género y un buen título para iniciarse en el mismo. Una gran historia con un guión y un desarrollo perfectamente adaptados al tipo de juego que se trata.

Alternativas:

Los Runaway o las reediciones de los Monkey Island han sido las referencias del género en los últimos meses.

Positivo:

- *Una historia que engancha*
- *Los escenarios son puro arte*

Negativo:

- *Las animaciones de los personajes*
- *Voces en inglés*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	74
jugabilidad	72
duración	70
total	72



desarrolla: high voltage · **distribuidor:** sega · **género:** beat´em up · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 30,95 € · **edad:** +16

Tournament of Legends

Mucha expectación, poca diversión

El segundo trabajo de High Voltage Software con el motor gráfico Quantum3 ha llegado a nuestro país pasando desapercibido entre los jugadores, pero es que presenta casi mas sombras que luces

Tras los buenos resultados obtenidos con The Conduit, High Voltage Software ha diseñado este Tournament of Legend mientras prepara el regreso de The Conduit a Wii.

El juego que nos ocupa no puede competir con los grandes del género, como Tekken, Virtua Fighter o Soul Calibur, pero si muestra algunas características que pueden gustar especialmente al público menos dedicado a los juegos beat´em up.

Gráficamente el juego presenta un acabado mejorable. Por un lado, el diseño de los personajes es bueno, pero se nota la falta de poderío gráfico de Wii al dejarse ver demasiados polígonos. Los escenarios en cambio, presentan un acabado espectacular, residiendo en cada uno de ellos una bestia que parará el combate en momentos determinados para mostrar una secuencia QTE, la cual, en caso de errar uno de los dos personajes inclinará ligeramente el combate hacia un lado o el otro.

El apartado sonoro del juego cumple aunque sin excesivos alardes. Los efectos sonoros están bastante trabajados, caracterizando a cada luchador. Finalmente destacar que el juego está doblado al inglés, y que pese a mostrarse los menús en castellano, los diálogos del juego no están subtitulados, lo que provocará que muchos jugadores no puedan seguir la historia de cada personaje.

Jugablemnete el juego presenta 8 personajes diferentes, mas otros 2 que podremos desbloquear. Pese a que el estilo y di-

Un juego de lucha destinado al público menos dedicado al género



seño de los personajes está muy diferenciado y cuidado, su sistema de control es muy parecido. Los combos son similares para todos los personajes, lo que provocará que una vez dominado un personaje podamos completar el juego sin demasiada dificultad con el resto. Cada personaje dispone a su vez de diferentes magias, las cuales ejecutaremos moviendo el stick hacia una dirección e inmediatamente presionando el botón A, estas magias si están diferenciadas entre personajes y serán fundamentales para conseguir buenos resultados en las batalla. Cada personaje dispone en un primer momento de un arma y una característica mágica, pero a medida que avánzanos en el modo historia (arcade) desbloquearemos nuevas armas y características mágicas para nuestro personaje.

Destacar la numerosa presencia que tienen las secuencias QTE en el juego, al final de cada round tanto el vencedor como el perdedor tendrán que completar estas sencillas secuencias para recuperar vida o ampliar sus capacidades mágicas. Los nuevos rounds comienzan tal cual han terminado el primero, siguiendo la estela que dejaron juegos como Killer Instict.

La duración del juego es limitada, únicamente dispone del modo historia como apartado principal del juego, el cual se desarrolla como un modo arcade al uso, en un segundo plano queda el modo versus el cual nos permitirá batirnos contra un segundo player o el modo practice en el que podremos practicar combos.



Conclusiones:

El juego muestra algunas buenas ideas. Si buscas batallas sencillas sin la necesidad de disponer de un sistema de juego profundo, Tournament of Legends te gustará. Eso sí, no esperes un referente.

Alternativas:

Los referentes del género en Wii son Tatsunoko VS Capcom y Super Smash Bros Brawl. Si buscas un juego mas orientado a las tres dimensiones, tienen Castlevania Judgement.

Positivo:

- El diseño de los personajes.
- La calidad gráfica de los escenarios.

Negativo:

- Sin traducir.
- Escasa variedad de modos de juego.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	79
sonido	74
jugabilidad	62
duración	60
total	**65**

Una segunda opinión:

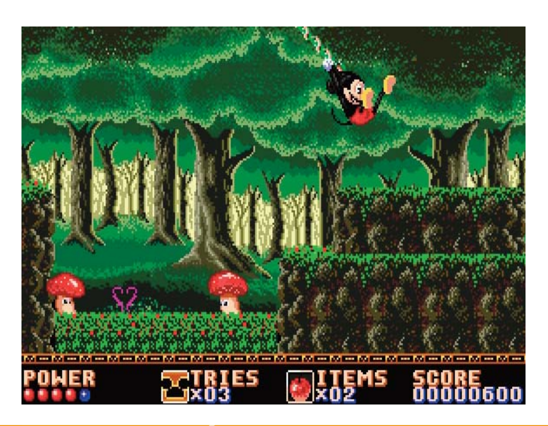
Convertir un juego de peleas sangrientas y sucias donde usas a gladiadores en uno más bien colorido donde usas a "criaturas mitológicas" no es realmente la mejor elección. Además presenta solo 10 luchadores, hasta Castlevania Judgement tenía más. Tournament of Legend ha pasado de ser una apuesta arriesgada y prometedora a convertirse en un juego mediocre.

Ismael Ordás


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Castle of Illusion





FICHA TÉCNICA **Año**: 1990 - **Plataforma:** Mega Drive - **Género**: Plataformas

Mickey vuelve a estar de actialidad gracias a KH y la epicidad de Warren Spector pero, mucho antes que eso, la Megadrive lo acogió con un inteligente plataformas

Yo no era más que un niño en 1990 y me enamoré de Mickey por completo, primero fueron los videojuegos y mucho más tarde cualquier tipo de dibujo animado. Si habláis con cualquiera que tuviera una Megadrive entre sus manos por aquel entonces, no podrá dejar de alabar este Castle of Illusion, un título cuya mayor virtud eraun diseño de niveles muy inteligente e imaginaivo, una música maravillosa y un control tan sencillo como un chupete; lanzar las bolas que el ratón se encontraba durante su aventura y aprender a combear los saltos, culazo tras culazo, eran las claves fundamentales para tener éxito en nuestra aventura.

"Todo el mundo es feliz en Vera City" reza el comienzo del juego, todos salvo Mizrabel, una temible bruja que envidia a Minnie por su popularidad, con lo que la secuestra y se la lleva al Castillo de la Ilusión; lo suyo sería llevárselo al castillo de la tortura y la condena eterna, pero cuando había que ponerle nombre a la fortaleza, la bruja tenía el día alegre.

Castle of Ilussion ganaba enteros al contar con esa deliciosa indefinición narrativa de los juegos tardíos de 8 bits y los primeros de 16 bits, algo que ya no se encuentra, ese ¿Qué sentido tiene este escenario de golosinas y colores en un castillo gobernado por una malvada? ¿por qué tengo que enfrentarme a un dragón sobre una tarta de fresa si quien ha raptado a Minnie es una bruja? ¿Por qué tengo que entrar en todas las puertas de un colorido palacio violeta en lugar de ir directamente a por mi rata?

"Eres un ratón valiente. ¡Adelante! No puedes descansar hasta que Minnie esté a salvo" - así te animaba el título a seguir

Mickey ha sido el artífice de grandes momentos para todos los que tuvimos una Megadrive e incluso un MegaCD. Fantasia fue un reto a la paciencia del jugador, Worldd of Illusion un entretenido juego con grandes momentos gracias a su cooperativo y MickeyMania el resumen, con una dificultad desquiciante de la carrera del ratón; pero antes de todos ellos está un juego que te puedes pasar en menos de media hora si te apuras, pero al que no se le nota excesivamente el paso de los años. Una partida a Castle of Illusion se vuelve divertida y gratificante incluso 20 años después. Además, tenía una cosa curiosa, el modo "fácil" era realmente una demo del juego, con tres fases acortadas diseñadas para una primera toma de contacto



no era un título especialmente difícl, pero sí que se dejaba disfrutar con retos variados que te hacían desear llegar cuanto antes a la salida del nivel

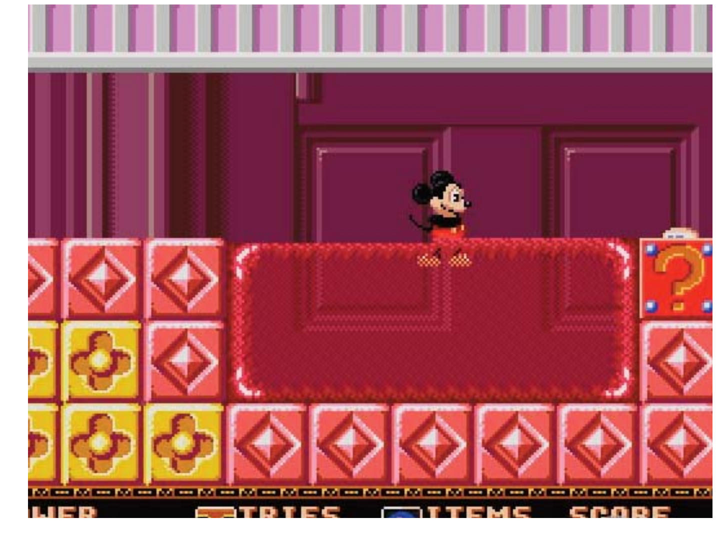
Jugablemente, parecía tener mucho de Mario (una imagen que quedaba reforzada al ser setas los primeros bichos que pisotear con un salto), pero en el fondo no tenía nada de éste. Cierto es que tu culo era tu mejor arma contra los enemigos, pero era necesario pulsar hacia abajo para que tus posaderas entraran en acción, no podías correr y la sonrisa de Mickey era eterna hasta que te agachabas, sólo entonces parecía preocupado; y los escenarios, la mayoría de ellos, tenían ese puntito tétrico-infantil que hacía del título algo especial. Recuerdo un efecto realmente trabajado y del que no puedo olvidarme que es el paso del claro día a la oscura noche de fantasmas del primer mundo, con cambio musical incluido que te avisaba que las cosas se iban a poner serias. Tras el bosque llegaba un lugar dominado por los muñecos donde uno no podía avanzar hacia adelante, sino hacia arriba, a través de una suerte de escalera por la que bajaban tus enemigos y había que ajustar los saltos... y así hasta una buen número de situaciones retantes. Los mundos presentaban atajos y trucos para esconder vidas extras y rutas para esquivar según qué rivales.

Los niveles eran la clave, todos tenían, además de las habituales hordas de monstruitos, cosas que aportar: torrentes de agua intermitentes, una enorme manzana rodante, botones para alterar la gravedad del escenario y también las pirañas saltarinas de los Sonics... detalles que enriquecían aún más el título.



Los enemigos finales no eran tan difíciles vistos ahora, pero la verdad es que entonces me costaron bastante pese a sus rutinas tan marcadas de ataque; aunque no los recuerdo exactamente a ellos, sino a la frenética melodía que acompañaba cada uno de nuestros encuentros. La banda sonora, muy conseguida pese a las carencias del sistema que lo acogía, se volvía mágica, cambiando no sólo de mundo en mundo sino en cada situación concreta de cada fase. Si un peligro importante se avecinaba, saltaba una melodía, si lo superabas, otra más tranquilizadora.

Sin duda, Castle of Illusion es una pequeña joya que para muchos ha pasado desapercibida, pero que hace a los segueros estar orgulosos de su querida MegaDrive



TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

The King of Fighters '97





FICHA TÉCNICA **Año**: 1997 - **Plataforma**: Arcade / Saturn - **Género**: lucha

Esta tercera entrega de la serie KOF en Saturn fue, desgraciadamente, la última de la consola. Una vez más, se trataba de una conversión impecable del éxito de recreativas que mantenía intactos todos los frames de animación, sprites de los escenarios, efectos de sonido y temas musicales del original. Sobra decir que se trata del mejor de los tres KOF aparecidos en la 32 bits de Sega y que, al igual que otros juegos de SNK en esta consola, también hacía uso del bendito cartucho de RAM extra... y es exclusivo del mercado nipón.

Ya hemos comentado ejemplos en los que la versión Saturn de determinados arcades de lucha no sufría pérdida alguna con respecto al original, a menudo gracias al mencionado cartucho de RAM: Street Fighter Zero 3 y Vampire Savior son ejemplos perfectos de ello, ambos de Capcom. Pero SNK también contribuyó al catálogo de la consola con joyas como Metal Slug y los Samurai Shodown (Samurai Spirits en Japón).

The King of Fighters '97 se beneficia del mismo dispositivo y se convierte en un port que quita el hipo: lo primero que llama la atención son sus espectaculares gráficos, llenos de color y detalle. Claro que, antes de empezar a jugar, en la intro se nos presentarán los personajes y conoceremos las nuevas incorporaciones, como la amiga Blue Mary del Fatal Fury.

Como es tradición en la serie KOF, en la mecánica del juego tienen una gran importancia los equipos, con los personajes agrupados normalmente según su origen o su afinidad: equipo Fatal Fury, equipo Art of Fighting, equipo Korea, etc. Por supuesto, esto no es una regla estricta, ya que podemos configurar nuestro equipo con los 3 luchadores que consideremos oportuno (en mi caso serían Joe Higashi, Iori Yagami y Ryo Sakazaki). Además, Iori es tan chulo que va por libre, sin equipo. Caso parecido el de Shingo, nuevo personaje en este juego, alumno "sin poderes" de Kyo, que parece no haber encontrado compañeros suficientemente inconscientes como para luchar a su lado. El hecho de que dispongamos de un repertorio de 34 luchadores (incluyendo secretos y jefes), que se luche por equipos y que podamos formar éstos como queramos, incrementa de forma drástica la rejugabilidad de este clásico.

Los personajes gozan de sprites grandes y bien animados. Tanto escenarios como personajes y efectos gráficos están llenos de detalle, y las expresiones faciales superan a todo lo visto con anterioridad. La quintaesencia de esta expresividad en los sprites es sin duda Orochi Iori (o sea, Iori con más mala leche aún de lo habitual), que rápidamente se convertirá en uno de nuestros favoritos. Todo el apartado sonoro tampoco se queda atrás, en la línea de la vieja (y buena) SNK: los efectos de sonido son contundentes, nítidos y muy, muy variados, con unas voces realmente

espectaculares que encajan a la perfección con el carácter de cada personaje. Shingo suena vacilón, Chang suena torpe y gracioso y Yamazaki suena malo e irritante. Vamos, que todo suena como debe. Por supuesto, cada tema musical merece ser disfrutado, con especial mención al del jefe final, que complementa impecablemente la atmósfera de miedo y tensión que un buen jefe y su escenario nos transmiten.

La jugabilidad, como ya imaginaréis, es un aspecto fuera de toda duda en los KOF clásicos. El control es tan preciso e intuitivo como cabría esperar, con una respuesta inmediata de los botones. El mando de Saturn, ideal para el género, hará de éste una verdadera delicia. Por otro lado, si bien los juegos de lucha de SNK siempre han estado orientados tal vez a jugadores algo más maduros que los de Capcom, la enorme variedad de personajes, los modos de juego y los distintos niveles de dificultad disponibles hacen este excelente arcade realmente accesible a cualquier tipo de usuario.

Y es que contamos con dos nuevos modos, Advanced y Extra. El primero es tal vez más popular porque podemos atacar al rival por detrás (haciendo uso de la opción “roll“), mientras que el segundo permite la realización de un mayor número de combos, algo muy útil en los últimos combates y especialmente contra el jefe final. Aunque una de las facetas más destacables de este juego es, curiosamente, algo que no acostumbramos a ver en los juegos de lucha: un argumento. KOF 97 profundiza en la historia de Orochi, los portadores de sangre maldita y la rivalidad eterna entre Iori y Kyo. SNK entrelaza diferentes elementos de las distintas series de juegos de los que siempre se ha nutrido The King of Fighters, con giros interesantes, diálogos que vienen a cuento y finales propios de un buen anime.



La inclusión de finales diferentes para cada equipo, e incluso de finales secretos, convierten este título en inigualable en términos de rejugabilidad. De hecho, lo recomendaría en cualquier colección de Saturn si no fuera porque seguramente hay otras opciones, como recopilatorios en PS2 y Wii, aunque el encanto de jugar en esta consola y con este mando no es algo desdeñable (además de que no se trata de un emulador con roms, sino de una conversión hecha con mimo, y se nota).

En resumen, KOF 97 es una verdadera joya del género en Saturn, con una factura técnica francamente impecable y sin pérdidas con respecto a la recreativa original. Reúne todo lo que nos gusta de los juegos de lucha, le añade un argumento sólido e intrigante, personajes bien diseñados y un control sin fisuras. Sin duda, una de esas (no pocas) ocasiones en las que debemos estar orgullosos de nuestra consola.

CARLOS J. OLIVEROS

Astal





FICHA TÉCNICA **Año**: 1995 - **Plataforma:** Saturn - **Género**: Plataformas

Todos recordamos a Rayman en la generación de las 32 bits. Mucho colorido, original diseño de personajes, sprites bien dibujados y animados... pero hubo otro excelente plataformas 2d de la vieja escuela en esa misma época, impecablemente animado y programado, aclamado por algunos como "el mejor plataformas 2d... al que casi nadie jugó". Claro que, en este caso, era exclusivo de Saturn (¿tendría algo que ver con eso el que pasara desapercibido?).

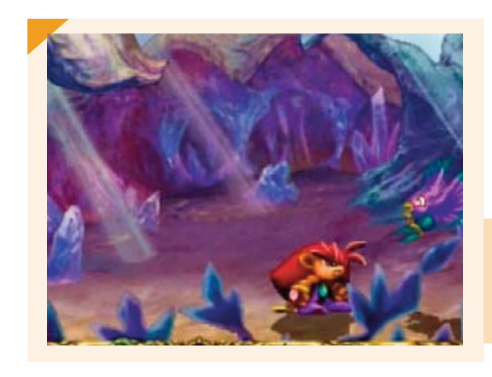
Creo que lo primero que hay que destacar de Astal (de nombre nipón Kisuisyou Densetu Asutraru) es que se trata de un "juego bonito". No es Nights Into Dreams porque tienen estilos totalmente distintos, pero la creatividad y el buen gusto que se han puesto en crear los escenarios están, en mi opinión, a una altura equivalente. Sin conocer a Astal antes de probarlo en nuestras consolas, podríamos pensar que se trata de algún otro plataformas 2d soso y sin grandes novedades en una época que sería el ocaso del género, pero a los pocos minutos de jugar estaremos cautivados por sus gráficos dibujados y pintados a mano, algo especialmente notable en los fondos, que evidencian sin sombra de duda que no se trata de pixel art. Nos movemos por mundos fantásticos y realmente artísticos, los sprites son grandes y llenos de color, y los jefes unas verdaderas monstruosidades que nos harán dudar de si realmente queremos llegar al final del nivel.

Por otro lado, todo eso sería inútil sin la correcta jugabilidad, y por supuesto Astal va sobrado en ese aspecto. El movimiento del per-

Aquellos juegos que todo el mundo ha jugado, y que sin embargo, apenas se oyó hablar de ellos

Es una máxima en las conversaciones entre aficionados a los videojuegos. Siempre se enumera viejos sleepers de los que nadie tuvo constancia (y algunos con estrepitosos fracasos en ventas), y que sin embargo, todo el mundo parece haber jugado. El círculo esta vez no cuadra, porque a nada que salgan las cuentas, Luigi's Mansion, Ico, KOTOR, Alice o Musarama, por poner algunos de los mas recientes, apenas gozaron del reconocimiento que merecen. Tal vez el caso mas sangrante lo represente Shenmue. Idolatrado por muchos, y recomendado por muchísimos más, fue la máxima expresión de la agonía de SEGA. Si todo el mundo que dice haber jugado a él, se hubiera hecho con una copia, muy probablemente SEGA no sería lo que es ahora.

Gonzalo Mauleón



Muchos recordamos a Rayman de las 32 bits. Sin embargo existe otro plataformas 2D de excelente factura, y que sin embargo, pasó desapercibido

sonaje por el escenario es suave, tal vez incluso algo lento (supongo que deliberadamente, y no creo que más que Rayman), y cuenta con distintos movimientos para hacer más entretenida la acción en general: podemos golpear el suelo, lanzar a los enemigos, tirarles objetos, o usar un ataque especial de “superaliento”. También contamos con un pájaro que nos hace de compañero salvavidas en contadas ocasiones y con el que podemos recoger objetos concretos o realizar ataques especiales adicionales. Aunque lo mejor del pájaro es que también lo puede manejar un segundo jugador, un poco al estilo de Tails en Sonic 2 y 3 (es decir, que no es imprescindible, pero puede ser de ayuda y desde luego es más entretenido). Eso sí, el pájaro podemos lanzarlo al ataque si tenemos suficiente karma, que iremos consiguiendo por el camino.

No se pueden dejar de lado otros dos aspectos fundamentales al analizar este juego: la excelente intro y todo el apartado sonoro. La primera es un auténtico opening anime que nos hace desear que hubiera continuaciones de este juego o una serie para TV, y en la que se nos muestra a los personajes principales (Astal, su archienemigo, la princesa a rescatar, y el citado pájaro). Por su parte, tanto la música como los efectos de sonido encajan de manera inmejorable con todo el diseño artístico. Disfrutaremos de unas agradables melodías de fondo, tranquilas y elegantes, durante todo el juego, mientras los sonidos de saltos y golpes, enemigos atacando o gritando, y movimientos especiales o del escenario, ayudan a mantenernos enganchados. En concreto, la voz del protagonista es totalmente nítida y refleja el carácter gruñón con el que se le describe en la historia. Claro está que se trata de voces en japonés, aunque seguramente en la versión americana estuvieran dobladas (por desgracia, esta joya ni siquiera llegó a Europa, a pesar de tratarse de un título del 95).

Por no alargarme más... sólo reitero que estamos ante un clasicazo con una calidad fuera de toda duda y que pasó sin pena ni gloria por razones desconocidas. Un plataformas de los de antes, 100% made in Sega, bonito y jugable como pocos, pero al que no se le supo dar salida de una forma digna, con la campaña de publicidad que habría merecido. ¿Supera a Rayman? Bueno, eso decidlo vosotros.



CARLOS J. OLIVEROS



Mafia II

En Mafia II, Vito Scaletta ha empezado a labrarse una reputación en las calles de Empire Bay como tipo en el que se puede confiar para realizar "trabajitos". Junto a su compañero Joe, se está esforzando por demostrarle su valía a la Mafia, y está ascendiendo rápidamente en el escalafón de la familia con crímenes de mayores recompensas, estatus y consecuencias, pero... la vida de mafioso no es tan intocable como parece.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 47 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!

¡Viva la resistencia! Puntos: 20
Completa el capítulo 1

Otra vez en activo Puntos: 10
Haz tu primer trabajo para Mike Bruski

Un auténtico caballero Puntos: 10
Ayuda a la mujer a arreglar su coche en Hogar, dulce hogar.

El profesional Puntos: 10
Obtén los cupones sin que salte la alarma

Turno de noche Puntos: 20
Completa el capítulo 4

Tiempo aprovechado Puntos: 20
Completa el capítulo 6

Los salvajes Puntos: 30
Completa el capítulo 8

Pagar la cuenta Puntos: 40
Completa el capítulo 10

Llamada de atención Puntos: 10
Ayuda a Leo a salir de una situación peliaguda sin que te pillen



Hogar, dulce hogar Puntos: 20
Completa el capítulo 2

Hermano mayor Puntos: 10
Protege a Francesca

El precio de la gasolina Puntos: 20
Completa el capítulo 3

Cartero Puntos: 10
Vende todos los cupones de gasolina antes de que se agote el tiempo

Ángel de la guarda Puntos: 20
Completa el capítulo 5

Último homenaje Puntos: 30
Completa el capítulo 7

Hombre de honor Puntos: 30
Completa el capítulo 9

Nuestro buen amigo Puntos: 20
Completa el capítulo 11

Tras el dragón Puntos: 40
Completa el capítulo 12


¡Chop, chop! Puntos: 40
Completa el capítulo 13


Acaba con él Puntos: 50
Termina lo que empezaste


Tipo duro Puntos: 100
Finaliza la historia en el nivel de dificultad difícil


Pisar a fondo Puntos: 10
Supera los 200 km/h (125 mph)

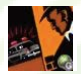
Chatarrero de primera Puntos: 10
Véndele 5 coches a Mike Bruski en su desguace

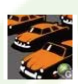
Control de velocidad Puntos: 10
Mantén un vehículo a más de 50 km/h (30 mph) durante 5 o más minutos

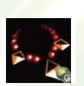

Camorrista Puntos: 10
Mata a un total de 30 enemigos con ataques cuerpo a cuerpo


El ejecutor Puntos: 10
Mata a 50 enemigos

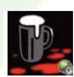

Coche tuneado Puntos: 10
Mejora un nivel uno de tus coches

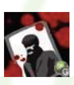

Difícil de matar Puntos: 10
La policía te quiere muerto. ¡Sobrevive 10 minutos!


Fanático de los coches Puntos: 30
Conduce un mínimo de 30 vehículos diferentes


El as de las fichas Puntos: 40
Encuentra todos los carteles de Se busca


Una lección de modales Puntos: 10
Demuestra que sabes tratar a una dama


Al final del arco iris Puntos: 10
Ajusta las cuentas con los irlandeses de una vez por todas

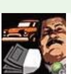

Sed de justicia Puntos: 30
Averigua lo que significa ser un Scaletta


Obreros Puntos: 50
Completa el capítulo 14


Un hombre de la familia Puntos: 50
Finaliza la historia en el nivel de dificultad medio o superior

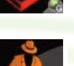

Llegando alto Puntos: 50
Haz que todas las ruedas de tu coche estén en el aire durante 20 metros y vuelve a tocar el suelo


Dueño cuidadoso Puntos: 10
Recorre un total de 80 km (50 millas) en un coche

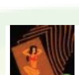

Exportador Puntos: 10
Véndele 5 coches a Derek en el muelle

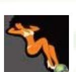

Peluquero Puntos: 10
Mata a 5 enemigos consecutivos con un tiro en la cabeza


Vanidoso Puntos: 10
Roba 5 tiendas en menos de 5 minutos

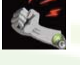

Dandi Puntos: 10
Compra tu primer traje de lujo

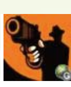
Coche de ensueño Puntos: 10
Mejora al máximo uno de tus coches


Artículo de coleccionista Puntos: 10
Encuentra al menos un objeto coleccionable en el juego


Mujeriego Puntos: 40
Encuentra todas las revistas de Playboy


El que paga al barbero Puntos: 10
Mejora los peinados de los estibadores


¡Eh, Joe! Puntos: 10
Limpia el follón de Joe


La Mafia nunca olvida Puntos: 10
Visita a un viejo amigo

Retrovisión: Camelot Warriors

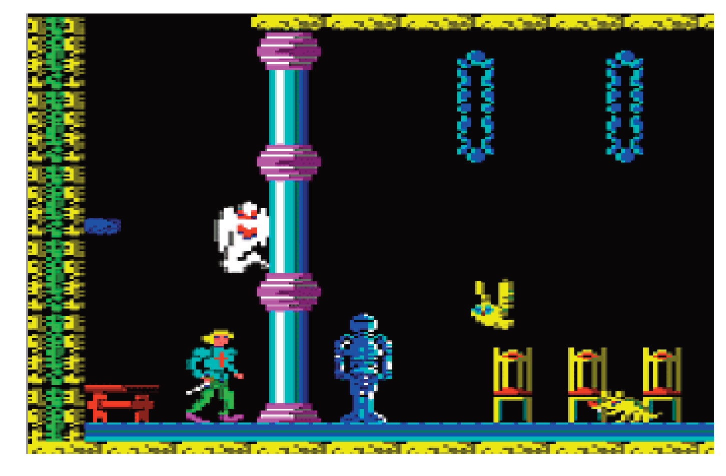


Reviviendo la Edad de Oro

Si osas franquear la puerta del misterio olvida todo lo que conoces porque te internarás en un viaje sin retorno. Mundos pasados y futuros, magia negra, trampas ocultas. Aprieta la espada con tus puños y nunca, nunca eches la mirada atrás. Rezaba así la introductoria arenga que, a modo de bienvenida, saludaba al jugador que se adentrase en su manual de instrucciones.

Y si osabas adquirir este cassette, pertrechado con una imponente carátula diseñada por el maestro Alfonso Azpiri, debías recopilar toda tu habilidad para convertirte en un caballero de nivel 40 en la habilidad de ensayo y error, un caballero que moriría decenas de veces a manos de inmundas criaturas y malévolas trampas ubicadas en el escenario por un tal Víctor Ruiz, al que algunos conocerán por haber fundado y mantenido a Dinamic en lo más alto del software español, durante cierta época dorada, tan añorada por propios y extraños.

No cabe duda de que Camelot Warriors se ha convertido en uno de los emblemas atemporales capaces de perdurar como iconos de dicha época dorada, en un legado al que, evidentemente, contribuimos todos aquellos que volvemos a él tras haber transcurrido tantos años, escribiendo sobre su imaginativo argumento, en el que los objetos que debíamos recuperar era auténtica tecnología punta en aquel entorno medieval de espada y brujería. Y es que el hecho de que un rimbombante y misterioso Elixir de la



vida fuera una Coca-Cola no es más que otro botón de muestra de la creatividad que se destilaba por aquellos tiempos.

El legado, como digo, también logra perdurar con aportaciones tan valiosas como el remake que Buhonero realizó hace tres años, absolutamente recomendable a todos los niveles, y que comenté por estos lares con motivo de la RetroCompo de 2007. Merece la pena probar aunque sólo sea para escuchar la remezcla que suena de la melodía original que compusiera en su día Ignacio Bergareche.

Camelot Warriors, como antes comenté, ofrecía una dificultad bastante peculiar, y me explico: las primeras partidas podían convertirse en un auténtico infierno - de hecho, nada más empezar, si dudamos más de un segundo, nos abatirá un pajarraco del tirón- , ya que dominar el característico salto con caída que ejecutaba nuestro avatar, combinado con el mandoble que propinaba con su espada, no era nada sencillo.

Sin embargo, poco a poco y a base de gastar vidas, nos íbamos aprendiendo las rutinas de salto y de movimiento de enemigos, haciendo posible que pudiéramos avanzar a través de los cuatro mundos hasta llegar al Rey Arturo. Vamos, era jodido como el que más, pero al menos no dependíamos de factores aleatorios que nos hicieran perder más vidas de la cuenta.



Camelot Warriors recibió una buena dosis de publicidad a través de las revistas más leídas de la época -MicroHobby y MicroManía mayormente-, dotando de un halo de misterio al desarrollo del juego. Concretamente, se presentaba a un enigmático brujo preparando una suerte de poción mágica en su gigantesco caldero, ilustrado con un contundente "¿Qué se cuece en la mansión Dinamic?".

En cuato a las versiones que se realizaron, Spectrum recibió un programa con sprites sencillos pero bien definidos y coloreados con bastante buen gusto, mientras que la versión de Amstrad explotaba la paleta de colores del sistema, por cierto, con un caballero ataviado con una pedazo de melena rubia, y MSX calcaba la versión del ordenador de Sinclair.

Sin duda, lo más reseñable fue comprobar que el juego contó con una versión para Commodore 64, que además no fue programada en Dinamic, sino encarga a otra compañía española contemporánea: Opera Soft. En esta versión, curiosamente, nuestro fiel caballero jugaba ataviado con la armadura completa, casco incluido... aunque seguía siendo igual de vulnerable a los bichos del juego. Tan vulnerable como los recuerdos de los que jugamos a esta obra en 1985, incapaces de resistirse a rememorar su hechizo una vez más.



Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

El triunfo de PlayStation



Mucha gente afirma que la "piratería" fue el factor decisivo que inclinó la balanza a favor de Sony, que coronó a la PlayStation como vendedora absoluta de la quinta generación. Sin embargo, yo soy de los que piensa que el éxito de esa consola grisácea de 32 bits se debe a muchos otros factores, algunos de ellos circunstanciales pero que en el desarrollo de la historia tuvieron gran relevancia.

Las dos grandes compañías del sector que se habían batido en duelo por la supremacía en las 16-bit reaccionaron mal y tarde. Nintendo se encontraba cómoda con las ventas de la SNES y decidió alargar la vida de su consola mientras experimentaba con un nuevo sistema 3D llamado Virtual Boy que resultó ser un fiasco. Las capturas de pantalla de los juegos no se veían bien en las revistas, los gráficos compuestos por colores rojizos no eran atractivos y la vista se cansaba al poco tiempo de empezar a jugar. Sega, por su parte, tampoco estaba fina y en un primer momento trató de adaptar la Megadrive a los nuevos tiempos mediante ampliaciones como el MegaCD o el 32X para luego arrepentirse y dejar a los usuarios en la cuneta con el lanzamiento de la Saturn. Esta consola de 32-bit era capaz de hacer auténticas virguerías en el ámbito bidimensional, una lástima que el furor de los juegos de lucha en 2D acabara de dejar paso a los espectaculares gráficos tridimensionales en los salones recreativos.

Sony, por su parte, había aprendido del mejor maestro todo lo que le hacía falta para introducirse en el mercado con garantías. Nintendo le había enseñado lo que necesitaba cuando trabajaron conjuntamente en el proyecto Super CD, una unidad óptica para la SNES que nunca vería la luz. Así pues, se aventó lanzando su máquina al mercado y en lugar de encontrarse a la competencia cerrándole el paso se la encontró extendiendo una alfombra roja.

Las capacidades de la PlayStation para manejar gráficos 3D eran superiores a las de la Saturn y esto no tardó en materializarse en las ventas. A pesar de la inexperiencia de Sony en el mercado videojueguil, su producto estaba







barriendo al exponente de una gran veterana mientras Nintendo, en los laboratorios, ultimaba los detalles de su máquina candidata. Pero no se puede llegar tarde y a rastras, y la decisión de prescindir de una unidad lectora de CD en pro de los cartuchos suponía una enorme carencia de espacio que ni la tarjeta de vídeo de Silicon Graphics podía maquillar.

Las escenas de vídeo digitalizado ya se utilizaban masivamente como elemento narrativo en los videojuegos. Las sorprendentes “intros” y demás cinemáticas gozaban de popularidad y puntuaban en los análisis de las revistas, pero los cartuchos no podían almacenarlas. Más tarde la Gran N intentaría solucionar el problema creando el periférico 64DD, pero ya era tarde. Este gravísimo error propició la rotura de relaciones con Square, que siempre le había sido fiel lanzando las entregas de su saga Final Fantasy para sus consolas. El juego que tenían proyectado no cabría ni en uno, ni en varios cartuchos, y finalmente la séptima entrega -y más tarde la octava y la novena- de su saga más emblemática saldría a la venta para la plataforma PlayStation.

Sony dominaba cómodamente el mercado cuando la Nintendo 64 apareció en escena y ésta, a pesar de salir acompañada de grandes juegos como el Super Mario 64, el Wave Race 64 o el Pilotwings, ya había perdido la batalla. Incluso títulos como Golden Eye o Zelda: Ocarina of Time no lograrían cambiar el curso de la historia ya que Sony también contaba con grandes exponentes en todos los géneros, además de un amplio catálogo y unos precios mucho más competitivos -especialmente los catalogados como “Platinum”-.

Sega, mientras tanto, no se quería quedar de brazos cruzados e intentó adelantarse a la próxima generación preparando una videoconsola antes que nadie. Mientras tanto la Saturn agonizaba en medio mundo pero curiosamente mantenía el tipo en Japón gracias a la genial capaña de Segata Sanshiro.

Las capacidades de la PlayStation para manejar gráficos 3D eran superiores a las de la Saturn y esto no tardó en materializarse en las ventas

La Dreamcast era una videoconsola que lo tenía todo para triunfar. Una potencia enorme, cuatro puertos para mandos, módem, un diseño atractivo,



MegaCD 32x

Virtual Boy



grandes juegos de la todopoderosa placa NAOMI procedentes directamente de los salones recreativos... pero lamentablemente para Sega su trayectoria le pasó factura y la marca ya no inspiraba confianza en el mercado tras los fracasos de la Mega CD, el 32x o la Sega Saturn.

La posibilidad de ejecutar copias no legítimas de videojuegos fue desmoralizando a las distribuidoras y a los estudios de desarrollo, y se llegaron a cancelar títulos en etapas avanzadas de desarrollo e incluso finalizados. Para jugar con copias en PlayStation hacía falta un chip -aunque también aparecieron cargadores- y este requisito dividió a los consumidores. Algunos tenían miedo de que la consola se les estropease mientras que otros se arriesgaban para poder jugar “gratis”. Este equilibrio no existió en la consola de Sega ya que se podían cargar los juegos directamente y sin necesidad de modificar la consola, por lo que ésta mantenía la garantía intacta.

Sony, con el mercado a sus pies, hizo “trampas” lanzando ciertos rumores que tenían como objetivo disuadir a los posibles compradores de Dreamcast. La compañía afirmaba que su PlayStation 2 estaba a punto de salir y que convenía esperar un poco para disfrutar de un sistema muchísimo más potente. A los jugadores tampoco les molestaba la espera, y aunque pasaban meses y la PlayStation 2 no salía, se divertían mientras tanto con unos juegos que explotaban al máximo un hardware ya antiguo obteniendo un resultado espectacular, como es el caso del juego Gran Turismo 2.

El último as en la manga de Sega no había servido para nada y la compañía se retira del mercado anunciando el cese de la fabricación de Dreamcast. Curiosamente las ventas mejoraron ya que, aunque la consola fue un fracaso en el plano comercial, gozó de mucho éxito en el campo de la scene y nadie se quería quedar sin una unidad.

Texto: Jimmy
Cedido por www.pixfans.com



con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com


Que no te cuenten cuentos
Games Tribune Magazine, cada mes en tu pantalla

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos

Hay que reconocer que el sistema era demasiado grande y, todo sea dicho, sus gobernantes eran un poco ineptos a la hora de administrarlo...



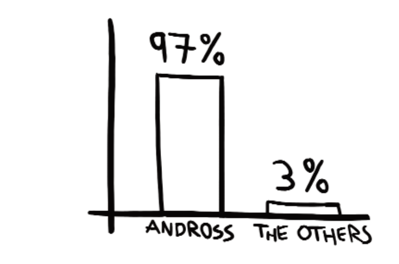
Fue entonces cuando se presentó un nuevo candidato para las elecciones a presidente...



No hubo disputa alguna, su campaña fue tan pacífica como efectiva. No daba lo que el sistema necesitaba, sino lo que el pueblo quería oír...



Obviamente, arrasó en las elecciones, llevándose por delante y aplastando a todos sus rivales...





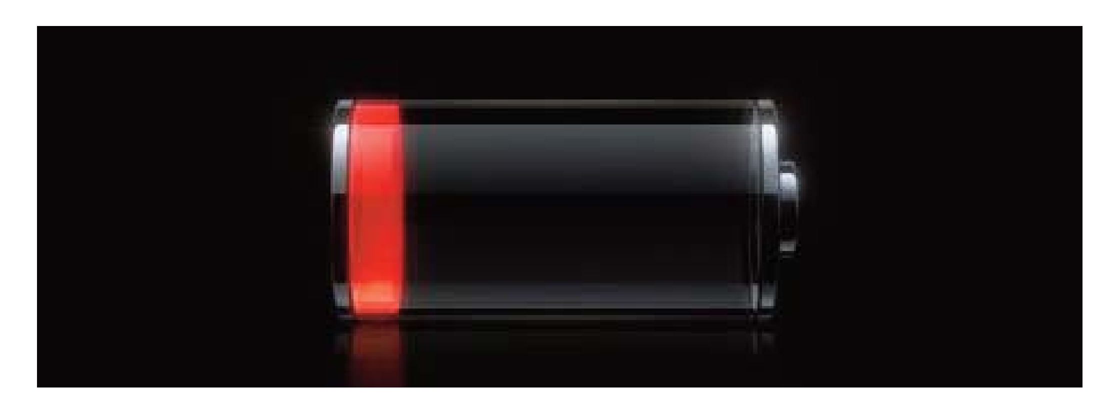
¡Gracias por probar nuestra demo! Esperemos que haya disfrutado de

Lylat Wars

Versión jodidamente realista

WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

Aprende a usar la bateria del Smartphone



La principal desventaja que el consumidor siente al migrar desde un teléfono móvil típico a un smartphone es la duración de la batería. Incluso con el tamaño y la capacidad de almacenamiento mayor que las características de los teléfonos móviles típicos, los recursos del smartphone como, navegar por internet, redes sociales, acceso a la red Wi-Fi, pantallas grandes, reproductores multimedia, e-mails, juegos y GPS, por ejemplo, exige que el usuario recargue la batería antes de completar un día de uso – y antes de ocho horas (de uso) dependiendo de la usabilidad del dispositivo

Pero existen maneras de que su dispositivo aguante, por lo menos, asegurarse de que usted llegue al final del día con el teléfono en funcionamiento. Cada smartphone presente en el mercado presenta un modelo de batería con diferente tamaño y duración. Sin embargo, el tiempo que la unidad estará en funcionamiento depende exclusivamente sobre el perfil de consumo y uso de aplicaciones que se utilizan para voz y datos.

Es importante que el usuario conozca, también, que un smartphone no presenta una duración de batería de un teléfono móvil estándar. Si un smartphone presentase este tiempo de duración de batería este componente sería muy grande para la tecnología que existe actualmente.

Para que usted pueda utilizar al máximo su smartphone, MaxLevel hablo con la directora de productos de Nokia Brasil y con el director de productos de Motorola para traeros algunos consejos para prolongar la vida útil de la batería de sus dispositivos.

La receta es simple: Desconectar bluetooth, desactivar la búsqueda de redes wifi y descender el brillo de pantalla a unos niveles comprendidos entre 30 y 50%

Recarga sin el "efecto memoria"

Las baterías de iones de litio, presentes en los smartphones actuales, el usuario no necesita preocuparse en esperar que toda la carga de la batería se acabe para efectuar una recarga completa. Ya no existe el "efecto memoria". Las recargas completas eran necesarias en los teléfonos más viejos en que las baterías usadas eran de níquel. Si el usuario no permitiese una carga completa, las baterías quedaban "adictas" y tenían su tiempo y el uso reducido - con el tiempo, su capacidad de almacenamiento era tan bajo que era necesario comprar una batería nueva.

Así, el usuario puede colocar el dispositivo a una recarga rápida en cuestión de minutos sin ningún problema. La duración de la batería se mide en la cantidad de cargas hechas por el usuario.

Sin embargo, hay un límite, cuando el usuario llega a ese límite la batería comienza a tener

una duración más corta. Eso no quiere decir que esté "acabada" en el momento en el que está llegando a su fin, aunque a partir de ese punto se recomienda que haga una sustitución de la batería.

En el día de hoy los teléfonos se pueden cargar a través de cables USB, lo que les permite intercambiar información entre dispositivos y computadoras. Por otra parte, si el usuario utiliza el teléfono como un navegador GPS, es importante contar con el smartphone conectado a un cargador de coche.

Ciertos comportamientos aumentan la vida útil de las baterías de teléfonos móviles. Uno de ellos es el uso de los cargadores originales. Evitan la sobrecarga y la detención de la carga cuando la batería llega al 100% de su capacidad. MaxLevel no recomienda el uso baterías o cargadores genéricos.

Apagar las conexiones

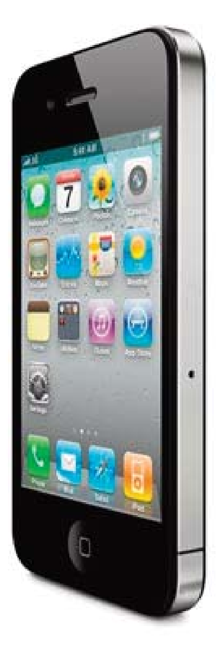
Al comprar un smatphone usted debe averiguar que fabricante asegure el "cuánto" va a durar su batería. En promedio, es de hasta seis horas de conversación. Lo mismo ocurre cuando se usa Internet a través de redes 3G, que, debido a la tecnología utilizada, consume más que el 2G o Edge.

Un consejo para quien utiliza las redes 3G, después de su uso, apague todos los datos de consumo del dispositivo o hacer que se utilice sólo la red más simple, como Edge. En este caso, sin embargo, la navegación será más lenta.

Las conexiones Bluetooth y Wi-Fi, cuando están conectados, aumenta el consumo de energía de los dispositivos. La razón es porque cuando estas funciones se activan, siempre buscan accesorios y redes para conectarse. El usuario percibe eso cuando está en el coche y el smartphone identifica varias redes inalámbricas en la calle, o cuando el Bluetooth está activado y en un centro comercial identifica muchos dispositivos en las proximidades.

Si el usuario no tiene la necesidad de utilizar una conexión Wi-Fi o no usará un micrófono Bluetooth, por ejemplo, se recomienda desconectar estas conexiones para obtener una mayor longitud del dispositivo.





Pantallas menos iluminadas

Las pantallas de los dispositivos también tienen una influencia directa sobre la duración de las baterías. En la actualidad, han tenido hasta cuatro pulgadas de tamaño, son sensibles al tacto y tienen una luz que le permite ver los iconos y vídeo en cualquier entorno. Ellos, sin embargo, son los más grandes villanos en términos de consumo de energía.

Para conseguir más ahorro de energía, dos puntos deben ser observados: el tiempo que permanece en el nivel de iluminación. La recomendación es seleccionar un apagado automático de la pantalla, usted puede elegir que esto suceda después de unos segundos o minutos de inactividad del dispositivo – lo ideal es dejar sólo el mínimo o el tiempo para leer un e-mail.

Otro elemento que influye en el consumo es el brillo de la pantalla. Algunos dispositivos tienen un sensor que aumenta o disminuye la luz de la pantalla según el ambiente, esto garantizará un ahorro en el consumo de batería sin necesidad de un ajuste manual del usuario.

Un teléfono sin el sensor con una intensidad máxima de la luz, la batería tendrá un alto consumo de energía. La recomendación es que el usuario reduzca el brillo de un 30% a 50% del total.

Nuevas características

Para hacer que los smartphones tengan una carga que dure todo el día, los teléfonos Motorola tienen un administrador de la batería. Los aparatos que están siempre conectados a Internet Wi-

Fi y 3G tenían que tener un reducido consumo de batería para una mejor experiencia.

Con el gestor de la batería, de acuerdo con el director de productos de Motorola, el usuario puede configurar un perfil en el dispositivo para optimizar el consumo de energía, proporcionando una mayor flexibilidad. Dispone de tres modos: modo de rendimiento, modo económico y modo inteligente. El modo de rendimiento hace que el smartphone utilice todos los recursos de comunicación.

El modo económico, define que el usuario ha dejado de utilizar el teléfono después de cierto tiempo, se desconecta de la red de datos. Al tocar la pantalla, todas las comunicaciones se restablecen, llevando mensajes de correo electrónico y los datos de las redes sociales. Otra característica del modo económico es cuando la batería alcanza un determinado valor, el brillo de la pantalla se reduce automáticamente para aumentar el tiempo de funcionamiento del dispositivo.

El modo inteligente permite al usuario definir un período de intensa actividad, haciendo que el dispositivo funcione con todos los recursos y después de este período, ir al modo económico automáticamente.

De acuerdo con la directora de productos de Nokia Brasil, invierte, al año, 6 millones de euros en investigación y desarrollo, lo que equivale al 14% de sus ingresos globales. Esta inversión se dedica a la búsqueda de mejoras en todos los ámbitos de la comunicación móvil, tanto en productos como en servicios, incluida la cuestión de la energía y las baterías.

Villanos de la bateria	¿Por qué consume?	¿Qué hacer?
	Las pantallas grandes, que llega a tener hasta 4 pulgadas, consumen bastante energía en baterías.	Configurar la pantalla del dispositivo para que apague después de algún tiempo. El ideal es de 30 segundos. Dejar el sensor de brillo encendido o definir un nivel entre 30% y 50% del total.
	La tecnología actual de conexión a intenet 3G, consume más energía que la conexión 2G.	Después de usar la conexión 3G en el dispositivo, dejando sólo la conexión 2G activa. Si el usuario no utiliza Internet desde hace algún tiempo, se recomienda apagar el tráfico de datos.
	Utilizar accesorios como micrófonos, teclados y teléfonos inteligentes conectarse a ordenadores consumen energía.	Si usted no utiliza la conexión Bluetooth para hablar o para intercambiar datos con una computadora, por ejemplo, debería apagar el servicio y activar de nuevo cuando sea necesario.
	Mientras está conectado, el Wi-Fi busca constantemente por una red inalámbrica.	Cuando usted está en la calle por ejemplo, conviene desligar la conexión Wi-Fi. Lo mismo ocurre si, después de usar internet, el Smartphone está inactivo por bastante tiempo, se recomienda apagar la conexión.

Toda la arquitectura de nuevas aplicaciones y servicios desarrollados por Nokia también son creados pensando en el consumo de la batería, por ejemplo, el software Nokia Messaging para leer el correo electrónico en el móvil. Con ella el usuario puede configurar el sincronizar mensajes de correo electrónico, contactos o calendario de manera automática o manual.

Cuando la batería es nuevamente recargada la sincronización vuelve al establecido por el usuario. Además, puede configurar las aplicaciones que intercambian datos a fin de que las sincronizaciones se realicen manualmente, lo que también optimiza el consumo de energía.

Usar la conexión 2G en lugar de la 3G puede significar reducir nuestro consumo de bateria en un tanto por ciento muy elevado

Texto: TIAGO DEZAN
cedido por
WWW.MAXLEVEL.ES

Yang Warrior Family





Aparecido seguramente a finales de los 90 para nuestra querida 16 bits, Yang Warrior Family (Yáng Jia Jiàng en su idioma original) es un típico beat'em up de corte medieval en la misma línea de Knights of the Round, Golden Axe o el mismo no licenciado Shui Hu Feng Yun Zhuan, comentado con anterioridad. Todo un misterio, en principio nadie parece contar con datos sobre sus desarrolladores. El juego es por supuesto chino, o taiwanés como a veces pasa con los no licenciados de cierta calidad. Lo que está claro es que el título viene en mandarín, pero no hay ninguna otra muestra de su procedencia, autores o año de lanzamiento, ni siquiera en los créditos del final.

Tras una intro que emula con acierto a los grandes arcades de Capcom de los 90, presentando a cada personaje en un primer plano y luego en movimiento sobre el escenario, veremos una pantalla de título donde tan sólo podremos elegir entre 1 ó 2 jugadores, sin más posibles opciones. En cualquier caso, dispondremos de 4 personajes a escoger, cada uno con sus diferencias esperables de fuerza, velocidad, resistencia y salto. Sin embargo, dada la pobre implementación de los controles, lo que realmente nos interesará será la fuerza de nuestro elegido, ya que el resto de características acabarán por tener poca trascendencia en el desarrollo del juego. Y es que, por desgracia, ni la velocidad a la que caminan los personajes ni lo mucho o poco que salten parecen importar lo más mínimo, porque la mayoría de los enemigos son, al menos, igual de rápidos que nosotros, y los ataques en salto resultan poco prácticos: no es que hagan poco daño, que también, sino que los personajes rebotan en cierta medida después de acertar a un enemigo con una



patada en el aire, lo que provoca una sensación extraña en el jugador sobre la física de estos saltos.

En el resto de aspectos, el control de los personajes no está del todo mal. Nos encontramos con la disposición de botones más clásica en Mega Drive: A para ataque especial, B para ataque normal y C para salto. No existe magia como tal. En su lugar, el esquema de movimientos básicos parece copiado de la saga Streets of Rage (lo cual no es mala cosa), es decir, el ataque en salto es diferente si se realiza en el sitio o saltando hacia delante; golpeamos hacia atrás pulsando B+C; el ataque especial nos quita a varios enemigos de encima pero consume algo de vida y, por último, éste cuenta con dos variantes (una en el sitio y otra pulsando adelante). También agarramos a un enemigo al tocarlo, aunque sólo podemos lanzarlo en una dirección u otra sin más combinaciones, y esta llave quita muy poca vida para lo mucho que se suele utilizar dicho recurso en este tipo de juegos.

El repertorio de movimientos es muy aceptable, pero la escasa eficacia de las llaves y de los ataques en salto convierte en algo tedioso una serie de combates que podrían ser sencillos, al margen de que el juego en sí fuera más o menos difícil. Por otra parte, falta sensación de contundencia en los golpes, lo que puede provocar que no enganche tanto como cabría esperar.

Podríamos decir que el apartado gráfico resulta correcto. Tanto la intro 100% arcade como las cutscenes son muy vistosas

Al margen de todo ello, hay que reconocerle otras bondades a este Yang Warrior Family. Para empezar, los enemigos son muy variados y parecen diseñados desde cero, y no ripeados ni basados en los de otros títulos. Además, aquí de verdad se aprecia que van cambiando conforme a los escenarios, en vez de encontrarnos únicamente con los mismos soldados con paletas cambiadas (eso sí, los maniquíes morados que explotan no tienen el menor sentido). Eso ya es algo que merece la pena en estos juegos no licenciados chinos. Los protagonistas también parecen originales, aunque sean auténticos tópicos del género y, más concretamente, guarden gran similitud con los de otros tantos clásicos ambientados en el mismo contexto histórico. Sin embargo, todos los juegos inspirados en el Romance de los Tres Reinos cumplen a rajatabla lo que parecen arquetipos de la China de la época, así que tampoco se les puede reprochar la falta de innovación.

Los escenarios, aunque decentes en su diseño, pueden resultar un poco largos antes de llegar al jefe final (aunque eso no será una pega para todo el mundo). Por otro lado, si bien algunos como la Gran Muralla o las salas de los guardias resultan interesantes y originales, otros sí acusan una inspiración bastante evidente en los de Tenchi Wo Kurau 2, el conocido clásico de Capcom, que goza de idéntica ambientación. Cierto es que no se trata de una mala fuente de inspiración, a pesar de todo.

Podríamos decir que el apartado gráfico resulta correcto. Tanto la intro 100% arcade como las cutscenes son muy vistosas, aunque desgraciadamente no entenderemos nada de estas últimas, donde se nos pone al día de la historia en un perfecto manda-





rín. Los escenarios no están mal, incluyendo a veces scroll parallax o detalles animados en forma de fuego o banderas, la pantalla se llena de sprites sin sufrir ralentizaciones ni con uno ni con dos jugadores, hay variedad no sólo de enemigos sino también de recipientes que romper y objetos que recoger... Así pues, ¿cuál es el problema? Yo diría que la ausencia de una mayor fluidez en general, y me explico: las animaciones de protagonistas y enemigos son en realidad escasas, y algunos de éstos parecen andar demasiado rectos, o acartonados, o con pocas ganas de partirnos la cara, vamos. Es decir, aunque los sprites no gozan del nivel de Streets of Rage 2 y 3, eso se podría pasar perfectamente por alto si estuvieran bien animados, si se movieran con fluidez y hubiera una mayor sensación de dinamismo y, como dije antes, de contundencia en los golpes. Desgraciadamente, no ocurre así la mayor parte del tiempo. Además, las caídas tras ser golpeados se hacen algo lentas (rebotamos en el suelo), y en ocasiones nuestro personaje tarda en reaccionar una vez se levanta, lo que propicia que nos apaleen.

¿Cuál era uno de los factores clave para que Streets of Rage lograra transmitir esa sensación de contundencia? Sin duda los acertadísimos efectos de sonido, ¿verdad? Pues eso se demuestra en Yang Warrior Family, pero al revés. Los efectos de sonido son muy poquitos, se utilizan para todo y no transmiten "fuerza", además de oírse bajo (claro que no sé si sería peor que estuvieran más alto). Además, ni un solo personaje o enemigo pronuncia una sola palabra. ¡Qué silenciosos eran estos guerreros chinos!

La escasez de sonidos es frustrante, aunque la música cumple con mejor nota. No es Yuzo Koshiro ni de lejos, pero está creada para la ocasión y no robada de otro juego, ni repetida en distintos niveles. Se trata de temas de inspiración claramente oriental y llenos de melodías agudas, muy sencillos pero que encajan a la perfección con la ambientación de la historia sin taladrarnos el cerebro.

Existen al menos dos ediciones de este no licenciado. La más fácil de encontrar, seguramente posterior, no incluye manual de instrucciones, código de barras ni aviso "legal" (por llamarlo de alguna forma). La más rara, que sí los incluye, parece ser la original y goza de un diseño más elegante, aclarando que es compatible con la consola pero no oficial y, muy acertadamente, mostrando capturas del juego. Por supuesto, ninguna de las dos carátulas es representativa de los personajes que lo protagonizan.

Texto: Carlos J. Oliveros Oña cedido por hombreimaginario.com



Una Game & Watch poco “corriente”

¿Tienes una Game & Watch que se ha quedado sin pilas? Tal vez este pequeño truco la reviva para siempre

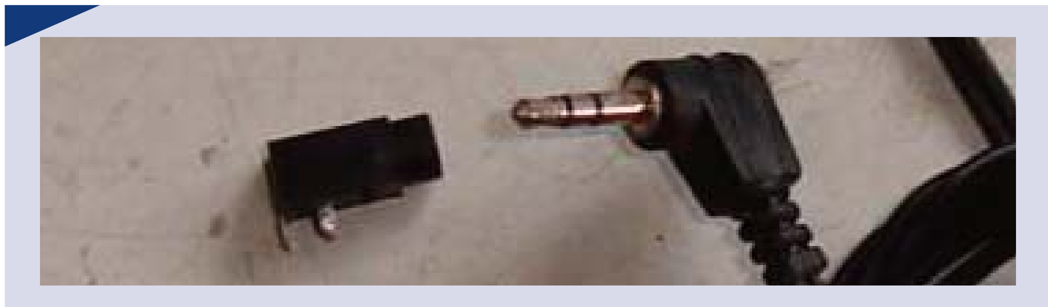


Las G&W utilizan dos pilas de 1,5V, por lo tanto necesitaremos un transformador de 3V. Si es uno regulable, aseguraos que no de mas de 3,5V

Mucho antes de que llegara el fenómeno Game Boy, Nintendo lanzó una serie de pequeñas máquinas portátiles de un sólo juego que se hicieron tremendamente populares en la década de los 80. Muchas de ellas a día de hoy viven abandonadas desde hace muchos años en millones de cajones de todo el mundo. ¿La culpa? La dificultad de encontrar recambios a sus pilas. Pero eso se ha acabado con el bricotruco que os traemos este mes.

Para realizarlo no hacen falta mas que conocimientos básicos de electrónica y herramienta, puesto que solo vamos a usar un transformador, unos alicates, un taladro y unos auricullares que ya no utilizemos.

Tenemos los ingredientes, asi que pongámonos manos a la obra para revivir nuestra *maquinita*.



Como el hueco de las pilas es muy pequeño, necesitamos un conector que quepa en él. Uno de unos auriculares es perfecto para la operación

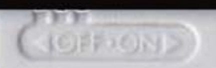


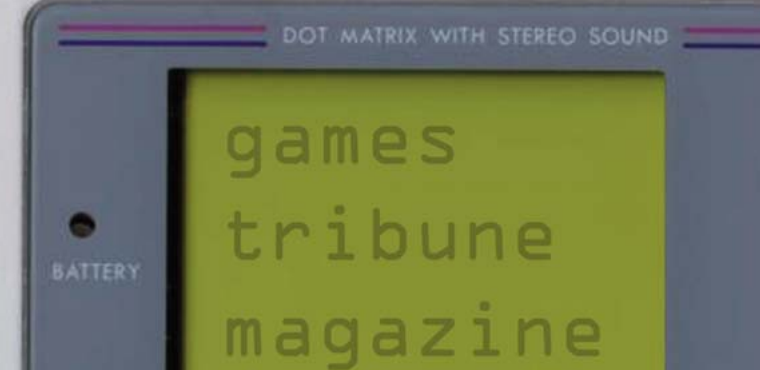
Hacemos un agujero en el lateral de las pilas y eliminamos el puente interno que había entre ellas



Introducimos el conector, soldados los cables y encolamos para dejarlo fijo en el hueco

Conectamos el transformador, respetando siempre el voltaje y la polaridad. Y si todo ha ido bien, la imagen que tanto nos entretuvo de pequeños volverá a tomar forma en sus pantallas





Nintendo GAME BOY™

